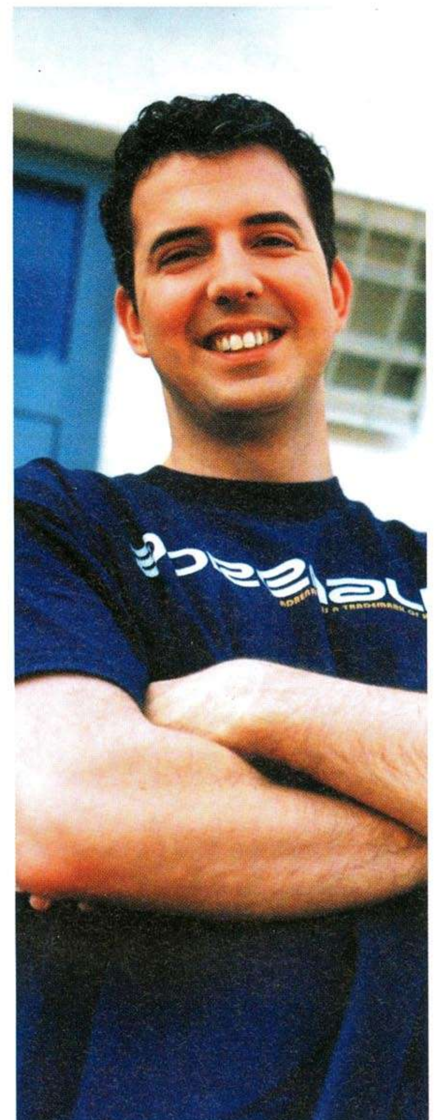


BUG RAIDERS · REBEL MOON RISING · WARCRAFT 2
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
5,80 DM
FUN
ISSUE 19 V2b·8/97
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
8/97
NINTENDO ▪ SEGA ▪
16 Seiten
inkl. Poster
V-RALLY
PlayStation
Sternstunde
des virtuellen
Motorsports
MASTERS OF
TERÄS KÄSI
PlayStation
Star Wars -
Beat'em Up
EARTHBOUND
NINTENDO64
Der RPG-Hit
von Nintendo
I need a Hero!
FANTASTIC FOUR
NINTENDO • SEGA • SO
08
4 394081 005808


EISKALTE ACTION
The NHLPA & NHL Present
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.
© und ® 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp. All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.
NINTENDO64
Nintendo®
THE NEW DIMENSION OF FUN



# A Letter From The Editor...

Liebe Leser!

Konkurrenz belebt das Geschäft. Diese banale Weisheit ist in diesen Tagen wieder aktueller denn je. Der von den Firmen, den Medien und den Spielern ausgetragene Konflikt unter dem Banner „Mein System ist besser als deins!" führt immer zu dem Ergebnis, daß sich eben niemand auf seinen Erfolgen ausruhen kann. Während Nintendo auf allen Weltmärkten versucht, die Oberhand über Sony zu erringen, beweist Sony sowohl auf der Spiele- als auch auf der Marketing-Ebene, daß man sich vor den 64-Bits (noch) nicht verstecken muß. Der Fairness halber sollte ich vielleicht anmerken, daß Sony sich in der dritten Spielegeneration befindet, während Nintendo gerade die ersten Titel auf die Beine stellt. Vergleicht man bspw. ein Motor Toon GP 1 mit Mario 64, so ist der qualitative Unterschied schon gewaltig. Ich denke, Nintendo hat das N64 noch nicht einmal ansatzweise ausgereizt, wir erinnern uns nur an die Quantensprünge, die zwischen den ersten und den letzten SNES-Spielen lagen.

Manch einer mag sich jetzt fragen, wie Sega in dieses Bild paßt? Nachdem der geplante Zusammenschluß zwischen Sega und Bandai geplatzt ist, konzentriert Sega sich wieder verstärkt auf Arcade- und Videospiele. Die Stimmen, die meinen, daß schon Ende 1998 eine neue Sega-Hardware auf den Markt kommen wird, werden auch immer lauter. Zwar könnte man argumentieren, daß der Saturn noch gar nicht so lange auf dem Markt ist. Doch vier Jahre sind ein stolzes Alter für ein elektronisches Produkt in unserer schnellebigen Zeit.

Matsushita wird in Insiderkreisen als die unbekannte Größe angesehen, immerhin soll das M2 leistungsfähiger sein als alles, was bisher zu sehen war (diesen Satz habe ich in der Prä-N64-Phase auch schon oft gebraucht). Plötzlich berichtet aber eine japanische Zeitung, daß das Projekt gestorben sein soll. Hat Matsushita erkannt, daß der Videospielmarkt derzeit mit Hardware gesättigt ist? Ist das vielleicht nur eine Finte? Werden wir auf der E3 mit einem 3DO-Vertreter sprechen können, der mit seinem Job glücklich ist? Wird alles wieder gut? Fragen über Fragen, auf die wir wohl nur in Atlanta, auf der größten Video- und Computerspielmesse in diesem Universum, Antworten erhalten werden.

Noch ein paar Worte zu diesem Heft: In diesem Monat kamen keine N64-Produkte auf den Markt, die wir nicht schon vorgestellt hätten. Dafür können wir Euch zwei 10-Punkte-Titel für PlayStation präsentieren, wobei V-Rally als Spiel des Monats wirklich erst in der allerletzten und finalen Version, die wir im Endspurt dieser Produktion erhielten, sein wahres Potential offenbarte.

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur




# INHALT 08/97

## FEEDBACK



## BACKSTAGE



## SOFTWARE-NEWS-SPECIAL



## PREVIEWS



## GEWINNSPIELE



## PERSONALITY



## FIRST AID



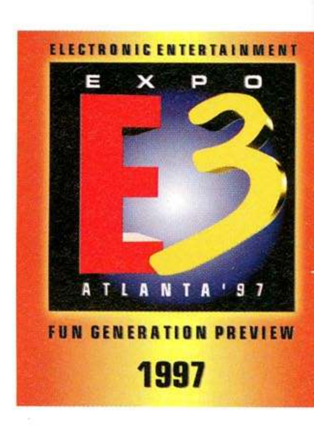
FUN GENERATION AUGUST

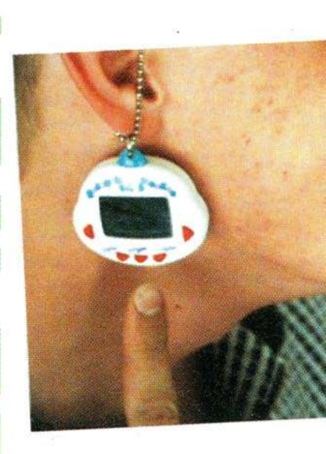










# DIE TOP 9 DES MONATS!









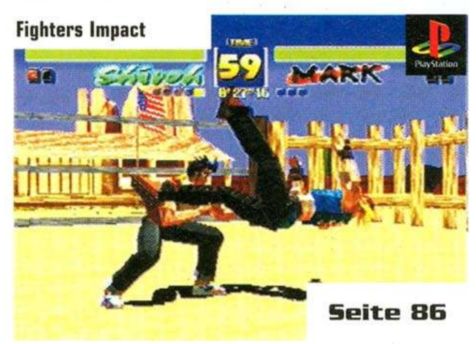






















## SPIELE TESTS





### PlayStation



### Saturn





**[in]** Hallo Fun Generation-Team! Nach dem zweiten Anlauf und mit über einer Woche Verspätung (schönen Gruß an die Post AG) halte nun auch ich endlich meine neueste Ausgabe der Fun Generation in der Hand und muß dringend was los werden.
1. Euer Magazin ist mit Abstand das Genialste, was zur Zeit auf dem Markt ist !!!!
2. Da ich (22) grundsätzlich etwas gegen Zensur habe, möchte ich Euch fragen bzw. Euch bitten, einen Vermerk zu machen, wenn ein Spiel zensiert wurde (C&C, Alien Tril.).
3. Ist Disruptor (D) zensiert worden?
4. Ich bin im Besitz eines 100 Hz-Fernsehers und möchte mir eine Lightgun kaufen. Gibt es irgendeine Lightgun, die 100 Hz kompatibel ist ? *Thomas Flesch, Ort unbekannt*

**[out]** **Wie wir im letzten Heft anmerkten, versuchen wir, den Abo-Versand in den Griff zu bekommen. Das letzte Heft (7/97) war deshalb auch schon eine Woche vor dem Erstverkaufstag bei Euch.**
**1. Danke.**
**2. Bei Spielen, von denen wir wissen, daß sie zensiert sind, machen wir selbstverständlich einen Vermerk, nicht nur der lieben Eltern willen. Leider entscheidet die BPjS manchmal sehr kurzfristig, daß ein Spiel auf den Index kommt, und das Heft ist dann oft schon im Druck. Sorry.**
**3. Disruptor (D) ist nicht zensiert worden.**
**4. Es gibt im Moment (noch) keine Lightgun, die 100 Hz kompatibel ist. Allerdings funktionieren die normalen Lightguns angeblich mit einigen 100 Hz- Fernsehern. Schreibt uns bitte Eure Erfahrungen.** ■


Hi liebes FG-Team! Euer Mag ist wirklich das beste von allen! Ich habe natürlich jede Ausgabe und bin jetzt ein treuer Leser. Macht weiter so! Und nun zu meinen Fragen, die ich unbedingt loswerden möchte.
1. Muß ich bei Versandbestellungen Angst haben, daß ich an einen Betrüger gerate und das Bestellte nie bekomme oder ähnliches?
2. Stimmt es, daß Importspiele-Adapter das deutsche N64-Grundgerät beschädigen?
3. Ich habe ein deutsches N64 und einen Importspiele-Adapter von GT Elektronic und habe mir die US-Version von Mario Kart 64 gekauft. Bei mir ist alles irgendwie so komisch doppelt (z.B. die Fahrer). Ist mein N64 durch den tollen Adapter von GT Electronic beschädigt worden, oder gibt es einen anderen Grund ?
4. Woran liegt es, daß manche Importspiele auf dem N64 mit Adapter einwandfrei (Doom 64) und manche saumäßig schlecht (Mario Kart 64) funktionieren?
5. Welche Konsolen besitzt Ihr (die Redaktion) eigentlich privat? *Daniel Barg aus Rastatt*

**[out]** **1. Grundsätzlich muß man bei Versandbestellungen keine Angst haben, an Betrüger zu geraten. Allerdings solltet Ihr einige Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, um vor schwarzen Schafen, die es auch in dieser Branche gibt, sicher zu sein. Bestellt grundsätzlich nie per Vorauskasse, sondern per Nachnahme oder Rechnung, wobei die Rechnung als Garantieschein gelten sollte. Fragt außerdem bei besonders günstigen Angeboten nach, ob es sich um deutsche PAL-Versionen oder um NTSC-Importe handelt. Auch ein kleines bißchen Kopfrechnen kann nicht schaden, da das Spiel X im Versand zwar 10,- DM billiger sein kann als im Laden um die Ecke, dafür zahlt Ihr dann aber eventuell 12,50 DM Nachnahmegebühr und einen Schnellieferungszuschlag von 5,- DM. Achtet außerdem darauf, daß es sich bei der Bestelladresse nicht nur um ein Postfach, sondern um eine „richtige" Addresse handelt. Die meisten Versandhändler haben sowieso noch ein Ladengeschäft.**
**2. Nein.**
**3. Das Grundgerät ist sicher nicht beschädigt worden. Auf umgebauten PAL-Grundgeräte laufen aber leider nicht alle Spiele fehlerfrei. Bitte vergleiche dazu Backstage 7/97 (S.13) - da haben wir eine Kompatibilitätsliste mit Importspielen abgedruckt, die wir mit einem umgebauten deutschen N64 auf Herz und Nieren getestet haben.**
**4. Es liegt zum Teil daran, daß auch ein umgebautes deutsches N64 nur mit 50 Hz arbeitet, die amerikanischen und japanischen Grundgeräte (und die Spiele) aber mit 60Hz. Es empfiehlt sich daher, sich ein NTSC-Gerät (U.S. oder jap.) zu besorgen und dieses dann umbauen zu lassen (z.B. bei Wolfsoft).**
**5. Die Redakteure der Fun Generation besitzen privat alle gängigen Konsolen (also PSX, Saturn, N64), da wir gute Spiele auch gerne einmal nach Hause mitnehmen und dort zocken. Stefan oder Holger haben gigantische Neo Geo-Modul-, PC Engine-, SNES-, Mega Drive- oder Master System-Sammlungen. Die meisten Redakteure haben zudem eigentlich noch fast alle Konsolen seit VCS 2600-Zeiten irgendwo rumstehen. Es gibt einfach nicht die optimale Konsole an sich. Unsere neuen Geräte sind alle von unseren Spezialisten auf Multinorm umgebaut.** ■

ausschneiden und sammeln!
(Teil 7 von 453)




**[in]** Hallo FG-Team! Ich lese Euer Mag seit der Ausgabe 11/96. Euer Feedback, die Backstage und die News sind einsame Spitze. Doch Euer Bewertungssystem ist eher schwach. So gut wie jeder Titel für das N64 hat 10/10. Da fällt einem die Entscheidung zwischen zwei Titeln mit 10/10 sehr schwer. Zu meinen Fragen:
1. Wißt Ihr schon, wann Command & Conquer und Sim City 2000 für das N64 in Deutschland erscheinen werden?
2. Stimmt es, daß man mit dem 64DD ins Internet kommen kann? Falls man dafür noch Kabel oder anderes braucht, könnt Ihr mir diese mit ihrem voraussichtlichem Preis nennen?
3. Seit neuestem besitze ich die US-Version des Spiels MK-Trilogie für das N64. Leider steht in der Anleitung nur ein Special-Move pro Kämpfer. Könnt Ihr mir vielleicht andere Moves oder gar Fatalities verraten? *Friedrich Hamker aus Oldendorf*

**[out]** **Unser Bewertungssystem ist im Gegensatz zu dem der meisten Konkurrenzmagazine zeitbezogen. Eine 10/10 bedeutet, daß es**



DIE TOTALE OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- ind Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen

sich um das momentan beste Spiel eines Genres handelt. Da für das N64 noch nicht die Menge von Software erhältlich ist, wie z.B. für die PlayStation, kommen Zehnerwertungen häufiger vor. Zur Kaufentscheidung sollte nicht nur die Wertung herangezogen werden, sondern in jedem Fall auch der dazugehörige Text, der genauestens auf die entsprechenden Spiele eingeht und den Lesern aufzeigt, ob auch einmal ein Genrewechsel ratsam wäre...

1.Command & Conquer wird eventuell noch dieses Jahr als deutsche Version auf dem N64 erscheinen. Ob Sim City 2000 ebenfalls für das N64 umgesetzt wird, ist noch nicht bekannt.

2. Das stimmt! Mit dem 64DD soll es tatsächlich möglich sein, im Internet zu surfen. Über die dazu nötige Hardware oder gar Preise können wir zu diesem frühen Zeitpunkt leider noch keine Angaben machen.

3. Gerade bei diesem Titel ist bezüglich Fatalities und Special Moves von redaktioneller Seite aus Fingerspitzengefühl angesagt. Daher können wir an dieser Stelle schriftlich keine Tips geben. Wende Dich vertrauensvoll an unsere Hotline (jeden Dienstag von 18-20 Uhr) und zwar am besten möglichst schnell, bevor der Titel auf dem Index landet (zu indizierten Spielen gibt's auch bei der Hotline keine Tips und Cheats). ■

**[in]** Hi Fun Generation ! Für mich seit Ihr schon lange die beste Fachzeitschrift in Sachen Videospiele (und Humor), und Euer Design ist so atemberaubend, daß es einem glatt die Sprache verschlägt. Ich schreibe Euch aus dem Grund, da ich einfach mal meinen Beitrag zum Thema N64 verkünden möchte.

Schon seit meinem neunten Lebensjahr (heute bin ich 15) begann ich mit dem Game Boy in die Welt der abgefahrenen Videospiel-Junkies einzutauchen. Konsole für Konsole, Handheld für Handheld kaufte ich brav alles, was die Videospielfirmen Sega, Nintendo und Sony auf den Markt warfen. Im September '96 war es dann so weit. Knapp zwei Jahre nachdem Sega und Sony ihre sogenannten „Next Generation" Konsolen (?!?) auf den Markt brachten, erschien endlich nach mehreren Release-Herumschiebereien das von Millionen Spielern erwartete N64 in Japan. Indem ich kurzerhand meine PSX verscherbelte, hatte ich rasch das nötige Kleingeld für den teuren Importspaß zusammengekratzt. Nach wildem Herumgehüpfe in Super Marios 64-Bit-Dimension und ewigem Abstürzen bei Pilotwings 64 schloß ich die neue 64-Bit-Hardware schnell in mein Herz.

Das Nintendo 64 ist definitiv die genialste Videospiel-Entwicklung der Geschichte und macht gespickt mit dem genialen Nintendo-Gameplay eine unwiderstehliche Figur. Ich, als jemand, der auch schon die PlayStation und den Saturn besaß, kann bestätigen, daß kein bisher erschienenes

PSX/Saturn-Spiel mit den hochkarätigen N64 Cartridges, weder in optischer, noch in spielerischer Hinsicht, mithalten kann. Zwar vermisse ich auf dem N64 Autorennspiele wie Rage Racer und Adventures wie Resident Evil, jedoch sind Spiele dieser Genres, z.B. Rev Limit und Zelda 64, schon zumindestens in sichtbare Ferne gerückt. Und auch für die Zukunft sind absolute Toptitel en masse, wie F-Zero 64, Mother 3, Super Mario 64 DD, Turok 2, Yoshi's Island 2, Mission: Impossible oder Goemon 5, angekündigt, weshalb man sich keine Gedanken um die Zukunft der Konsole machen braucht. Auch der Vorsprung, den die 32-Bit-Konsolen zu Anfang hatten, wird bald eingeholt sein. Das Blatt wird sich dann wenden, wenn 64-Bit den Videospielstandard erreicht hat. Dann hat Nintendo nämlich ca. 3 Jahre Vorsprung und wird das Spieleangebot dann schon auf ähnliche Größe gebracht haben wie zur Zeit die PlayStation. Durch die schon jetzt sehr große Nintendo-64-User-Gemeinschaft wird es, denke ich, für Nintendo auch kein Problem sein, genügend N64-Disc-Drives an den Mann zu bringen (zumindest in Japan und den U.S.A.), wodurch das N64 auf Grund dieser Hardware-Erweiterung, die ja nun wirklich völlig neues Gameplay ermöglicht, nochmals auftrumpfen kann.
Obwohl ich so überzeugt von der Hardware bin, fielen mir während meiner stundenlangen Videospiel-Sitzungen zwei Mängel am N64-Joypad auf:
1. Nach mehreren Stunden Killer Instinct Gold mit dem analogen Stick konnte ich mein Pad auf den Müll schmeißen! Das ewige, hektische Lenken, um die Specials aufzulösen, verursachte in meinem 3D-Stick extreme Abschürfungen an der Furche und dem Kopf des Sticks. Dies hatte eine stark kratzige Lenkung zur Folge. Kann man sich irgendwo Einzelteile nachbestellen?
2. Beim Ausprobieren des Jolting Packs in Verbindung mit verschiedenen N64- Pads ist mir aufgefallen, daß der Vibrator in einigen Fällen nicht exakt in den Schacht des Pads paßte und somit durch den klitzekleinen Freiraum im Schacht die Vibrationen nicht richtig auf das Pad und auf die Hand übertrug.
Hierbei hat Nintendo sichtlich an den falschen Enden gespart. Auch der fehlende RGB-Ausgang ist mir schon lange ein Dorn im Auge.
Trotzdem sehe ich das N64 als zukunftssicherste Konsole auf dem weltweiten, heiß umkämpften Videospiel-Markt an.
*Christoph „Chrischvader" Rupp aus Pogeez*

**[out]** **1. Leider können Ersatzteile für das Pad nicht einzeln nachbestellt werden.**
**2. Dieser Fehler ist bei uns bis heute noch nie aufgetreten. Es kann natürlich auch bei Qualitätsprodukten zu Fertigungsfehlern kommen, die im Einzelfall auftreten können.** ■



Halli hallo FG-Team! Ich bin ein Fan Eurer Zeitung und finde sie bombig! Und nun zu meinen Fragen:
1. Jedesmal, wenn ich in die First Aid-Abteilung hineinschaue, sehe ich, daß viele Spielecodes für die U.S.- oder jap. Versionen gelten. In Ausgabe 4/97 Star Wars, SotE , Challenge Point Scanner (U.S.) ärgerte ich mich, daß der Code nicht für PAL funktioniert hat. Könntet Ihr nicht nur die PAL-Codes abdrucken? Die meisten haben doch eh nur PAL.
2. Was ist der Unterschied zwischen Game Buster, Action Replay und Game-Killer ?
3. In Ausgabe 5/97 habe ich die Releaseseite auf Seite 22 gelesen. Leider waren einige Angaben falsch (Europa). Im Mai standen Blast Corps, Killer Instinct und Mario Kart 64. Die kommen doch erst im Juni oder später. Warum stand es falsch drin? Habt Ihr falsche Informationen bekommen, oder wie?
4. Warum habe ich als Abonnent meine Zeitung (6/97) zu spät erhalten? Sie kam nicht am 14.5. oder früher, sondern erst am 16.05.? Wenn es Probleme mit der Post gibt, warum plant Ihr das nicht ein und schickt die Zeitung etwas eher los?
5. Wann erscheint das 64DD voraussichtlich in Deutschland?
6. Warum berichtet Ihr am meisten über PlayStation und Saturn? Ich finde, Ihr solltet mehr über Nintendo 64 bringen.
*Mirco Kircheis aus Berlin*



**1. Nur die PAL-Codes abzudrucken, wäre sicherlich nicht fair gegenüber den Lesern, die sich manche Topspiele als U.S.- oder Japanimport holen, sei es um das Spiel früher zu haben oder um in den Genuß einer teilweise erheblich schnelleren Grafik (z.B. bei Tekken 2/jap. oder SoulEdge/jap.) zu kommen. Natürlich kommt es in einigen Ausgaben vor, daß mehr Importcodes als PAL-Codes abgedruckt werden. Dies liegt zum Teil auch an den Softwarehäusern, die uns die Codes zukommen lassen. Gerade in dieser Ausgabe wird es aber wieder eine ganze Menge PAL-Codes geben.**
**2. Zwischen Gamebuster und Action Replay gibt es keinen Unterschied abgesehen davon, daß der Game Buster das neuere Modul ist. Der Game-Killer, der von der gleichen Firma hergestellt wird, verfügt über vorprogrammierte Codes, die nicht, wie bei den beiden anderen Modulen, geändert werden können. Hier entfällt also die Möglichkeit, neue Codes einzuspeichern, dafür ist er auch billiger.**
**3. Die Releasedaten für neue Spiele ändern sich mit schöner Regelmäßigkeit fast täglich. Wir bemühen uns, den jeweils aktuellsten Stand anzugeben - aber das Magazin geht nun mal irgendwann in Druck und spätere Änderungen können daher nicht immer berücksichtigt werden.**
**4. Wie Du schon in der Antwort zum Brief von Thomas Flesch lesen konntest, arbeiten wir daran.**
**5. Das 64DD wird voraussichtlich erst im Sommer 1998 in Deutschland erscheinen, da auch der Release in Japan auf März verschoben wurde.**
**6. Wir können eben nur über die Spiele**

berichten, die momentan auf den Markt kommen. Da die Softwareflaute für das N64 durch verschiedenste Lizenznehmer aber bald ein Ende haben wird, werden wir dann auch mehr N64 Titel testen. Versprochen !■

**[in]** Hallo Ihr Leute von der Fun Generation! Eure kritischen Tests haben mich überzeugt, mir ein Abo zuzulegen. Doch nun muß ich mal ein paar Sachen loswerden.

1. Was ist der Saturn Emulator für die PlayStation? Was kann man damit machen? Wo bekomme ich ihn, und wie teuer ist das Ding?
2. Könnt Ihr ein Zubehör-Special zu den neuen Controllern abdrucken?
3. Hey Leute! Was habt Ihr alle von wegen welche Konsole die beste ist? Ich finde, jeder sollte mal mit allen drei Konsolen zocken (N64, Saturn, PSX) und sich ein eigenes Bild davon machen.
4. Was gibt's Neues von Resident Evil 2?
5. Ich bin ein Fan von Strategiespielen im Stil von Command & Conquer und Sim City 2000, könnt Ihr da mal eine Genreübersicht abdrucken?

Weiterhin fröhliches Zocken wünscht Euch *Martin Helfer aus Wismar*

**[out]** **1. Der Saturn Emulator ist bis heute noch nicht veröffentlicht, da noch daran gearbeitet wird. Daher wissen wir auch noch nicht genau, was man damit machen kann, außer weiter darauf zu warten. Das gleiche gilt auch für VirtuaDarts und das damit verbundene Problem der Lichtpfeile (Hey Leute, das war alles ein Scherz, nicht böse sein...)**

**2. Schon geschehen, in der Fun Generation 04/97 auf den Seiten 100 bis 104 haben wir die interessantesten Controller ausführlich getestet.**

**3. Das ist genau unsere Meinung!**

**4. Im September diesen Jahres soll ein Director's Cut von Resident Evil erscheinen. Diesem wird eine spielbare Demoversion des zweiten Teils beiliegen. Ansonsten heißt es nach wie vor warten bis Frühjahr 1998.**

**5. Im Augenblick ist nichts geplant, aber wir werden nach der E3 mal darüber nachdenken.** ■

**[in]** Hallo FG-Team! Wir beide sind richtige Game-Freaks. Für uns kommt deshalb nur ein Videospielmagazin in Frage, die Fun Generation. Deshalb würden wir uns freuen, wenn Ihr das Foto abdrucken würdet. *Danke. Eure Fans Thomas und Tim.*



## NEWS-TICKER

Sony Computer Entertainment begibt sich aufs Grün und entwickelt am ersten Inhouse-Golftitel, Projektname: Everyone's Golf. Es handelt sich um ein konventionelles Golfspiel mit Cartoon-Charakteren +++ Anläßlich des Verkaufs der sechzehnmillionsten (16.000.000!!!) PlayStation weltweit gab Sony in Tokyo eine riesige Party, auf der die meistverkauftesten Spiele in Japan geehrt wurden. 500.000 Einheiten verkauften: Tobal No.1, Street Fighter Alpha II, Arc The Lad II, Ridge Racer, PaRappa The Rapper, Crash Bandicoot, Soul Edge und Intelligent Cube. Eine Million erreichte Resident Evil. Unglaubliche drei Millionen errreichte Final Fantasy VII +++ Crystal Dynamics knüpft an den Erfolg des düsteren Legacy of Kain an und kündigt den Titel Akuji the Heartless an. Dieser setzt sich mit Voodoo auseinander +++ Freakin Fast (siehe E3-Report) bekam einen neuen Namen. Zukünftig ist der Titel als Running Wild zu erkennen +++ Interact, die Hersteller des Gameshark, entwickeln an einem Analog-Controller, der in direkte Konkurrenz zum Sony Produkt treten soll. Der Clou an der Hardware ist, daß ein Vibration Pack schon integriert ist +++ Für das 64DD wurde mittlerweile ein anvisierter japanischer Verkaufspreis bekannt. 10.000 Yen wird man investieren müssen, um eine japanische Hardware zu erstehen. In den USA rechnet man mit einem Einführungspreis von $99,- Dies würde für Deutschland einen Preis von 199,- DM bedeuten +++ Sony Computer Entertainment will bis Ende März 31 Mio. PlayStations ausgeliefert haben. Ein Hauptgrund für die starke Nachfrage nach Hardware dürfte die absehbare weltweite Preissenkung sein. Damit werden immer neue Käuferschichten erschlossen +++

## Starfox 2 vielleicht schon auf der E3?




Obwohl zur Zeit alle Welt auf das N64 schaut, könnte eine der größten Überraschungen für den 16-Bit-Vorgänger SNES kommen. Der schon vor Jahren gecancelte Titel StarFox 2 mit der für SNES-Verhältnisse revolutionären FX-Chip-Technologie soll dem Fachpublikum in Atlanta vorgestellt werden. Außer einer anvisierten Low-Price-Klassifizierung für das Modul wurden noch keine Details bekannt.

## Dataflash stellt richtig

Die Firma Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich, weist aus gegebenem Anlaß darauf hin, daß sie Inhaberin der deutschen Marke „Action Replay" für Computerzubehör ist. Leider sind in letzter Zeit verstärkt Produkte auf dem Markt aufgetaucht, welche nicht von der Firma Dataflash auf den Markt gebracht wurden und damit die Marken der Dataflash GmbH verletzen. Die Firma Dataflash GmbH weist aus diesem Grunde nochmals darauf hin, daß „Action Replay"-Module nur von ihr erworben werden können.

## Turok auf PlayStation?

Wie leitet man so schön ein: Es gibt eine schlechte und eine gute Nachricht. Die schlechte: Das N64-Turok wird definitiv nicht für die PlayStation umgesetzt. Schade, aber die Überlegenheit des Nintendo 64 muß sich in irgendeiner Weise manifestieren. Die Programmierer gaben bekannt, daß man Turok technisch nicht verwirklichen kann.

Die gute: Turok wir voraussichtlich als eigenständiges Spiel auf der PlayStation erscheinen. Acclaim kann bis jetzt noch keine weiteren Details über ein PlayStation-Produkt preisgeben.

## Resident Evil voraussichtlich auch für Nintendo 64

In einem Interview eines japanischen Nintendo 64-Magazins mit Yoshiki Okamoto erzählte der Capcom Japan-Mitarbeiter, daß man zur Zeit die technischen Möglichkeiten auslote, eine exklusive Version des Nintendo 64 auf den Markt zu bringen. Capcom USA hingegen hat bisher noch keine offizielle Ankündigung von japanischer Seite und bezeichnet Resident Evil 64 vorerst noch als Gerücht (bis zur E3). Mit Resident Evil könnte Nintendo dem Ruf der Konsole als Kinderspielzeug entgegenwirken.

## Shadowman - das Geheimprojekt von Acclaim

Ähnlich wie Turok gehört auch der Shadowman-Charakter zur Valiant Comic-Gruppe, die Acclaim angegliedert ist. Diese Lizenz könnte auf der E3 als Überraschungs-Titel vorgestellt werden, ob für PlayStation oder Nintendo 64 steht noch in den Sternen. Shadowman ist eine sehr düstere, aber actionreiche Serie, die Mitte der Neunziger eingestellt wurde. Als Acclaim Valiant übernahm, erkannte man das Potential der Serie und führte einen erfolgreichen Re-Launch durch. Shadowman gehört derzeit zu einer der erfolgreichsten Actioncomic-Serien in den USA.

## Namco plant neuen Light Gun-Shooter

Obwohl Time Crisis noch immer nicht auf dem Markt ist, plant Namco schon einen weiteren Titel, der die gunCon-Lichtpistole unterstützen wird. Point Black (jp. Titel Gun Bullet) soll 50 Stages umfassen, der Plot soll weitaus weniger gewalttätig sein als Time Crisis und Anfang 1998 erscheinen.

## Die 10 mißverständlichsten Spielenamen




Folge 1

### 10. Ridge Racer

Glaubt Ihr im ernst, Leute mit ordentlich Kohle heizen mit dem virtuellen PS-Boliden über knallbunte Highways, die ausschließlich von nur einem leichtbeschürzten Mädel bevölkert sind? Doch der eigentlich passende Titel „Poor Racer" hätte vielleicht die Marketing-Strategen zu sehr ins Grübeln gebracht.

### 9. Rise of the Robots 1+2

Was hat Mirage wohl erwartet, als sie die Rise of the Robots-Reihe schrieben? Daß die Konsole einen Aufstand baut, sich gegen seinen Herren wendet und die Weltherrschaft übernimmt, da sie auch einen gewissen Stolz besitzt und sich weigert, diesen Müll abzuspielen? Vielleicht könnte dies der große Bruder von Deep Blue eines Tages wahr werden lassen. Bleibt zu hoffen, daß sich die verärgerten Abspielgeräte primär gegen den Schöpfer wenden und sie an einem dritten Teil hindern.

### 8. Mission Impossible

Selten wurde einem schon vor dem Einschalten des Spiels mehr Mut gemacht als hier, gleich wieder aufzuhören, -bei dem Spielenamen. Alternativ-Titel: Soviet Strike, weil das eigentlich Mission Impossible hätte heißen sollen, so granatenschwer wie das Teil ist.

### 7. Perfect Weapon

Ein Karate-Söldner läuft durch apokalyptische Landschaften und bezeichnet sich als perfekte Waffe, obwohl eine AK-47 dem Spinner leicht den Kopf zurechtrücken könnte. Die CD-Rom kann auch nicht gemeint sein, als Wurfwaffe ist sie sehr ungeeignet, ohne scharfe Kanten oder aerodynamische Vorzüge.

### 6. Tobal No. 1/ Tobal 2

Ein fataler Schreibfehler bei einer Pharmazie-Firma machte aus der neuen Togal-Schmerztabletten-Reihe das Prügelspiel Tobal, das eigentlich als firmeninternes Demonstrationsvideospiel mit dem Namen „Wo die Schmerzen herkommen - Prophylaxe im Alltag" genutzt werden sollte.

### 5. Batman Forever

Was wollten uns die Produzenten damit sagen? Das Batman für immer mit seinem Latex-Cape durch Gotham-City sausen muß und sich die Klöten abfrieren darf? Vielleicht, daß man für immer das Spiel zum Film spielen muß, obwohl es qualitativ schlechter ist als die Verfilmungen aus den sechziger Jahren, in denen ein fettleibiger Hanswurst im Strampelanzug über die Leinwand hüpfte? Oder daß man das Spiel für immer im Regal verschimmeln lassen wird, wenn man es einmal angeschaut hat? Wer weiß...

### 4. FIFA Soccer

Da die Belegschaft der FIFA weitestgehend aus unbeweglichen Funktionären besteht, hat man wohl auch versucht, das qualitative Niveau anzupassen. Trotzdem impliziert die Packung ein Sport-Spektakel. Sonderpunkt für dieses Mißverständnis.

### 3. NBA In The Zone

Durch den Anhang „In The Zone" fühlten sich vor allem Videospieler aus der ehemaligen DDR an alte Zeiten erinnert und ließen das Spiel im Regal stehen.

### 2. Need for Speed

Es kann durchaus zu Mißverständnissen kommen, sollte man mit einem Need for Speed-Shirt in einer Rave-Disko auftauchen. Schnell formiert sich eine Schlange und verlangt nach gleichnamigen verbotenen Designer-Drogen oder möchte in bester „Glücksrad"-Manier ein „E" kaufen.

### 1. Tomb Raider

Durch und durch veraltet, da Raider schon lange Twix heißt.

Frank Millers und Geof Darrows

# HARD Boiled




Du bist Nixon, ein Androide, der sich für einen Steuerfahnder hält. Willeford, Dein Chef, hat ganz Los Angeles unter Kontrolle. Doch andere Androiden, die ebenfalls dem Giganten dienen, haben den Entschluß gefaßt, sich gegen ihren Meister aufzulehnen. Ihr Plan ist einfach, aber wirkungvoll: die Zerstörung des Neuro Tower, einer riesigen Computeranlage, mit der Willeford die Stadt kontrolliert.
Dreimal darfst Du raten, wen sie für diese Mission auserkoren haben ...
In Deiner so gerade noch flugtauglichen alten Kiste, einem roten Ford Eastwood, mußt Du Newton Melrose aufspüren, den Androiden, der einst Willefords Hauptquartier errichtet hat. Nur mit seiner Hilfe kannst Du an den Neuro Tower gelangen und den ganzen Komplex zerstören.
Deine Reise führt Dich in fünf Regionen des futuristischen Los Angeles, die nach den Ideen von Geof Darrow und Frank Miller konzipiert wurden.

## DAS ABGEKOCHTE TRASHRACE!

USK Geeignet ab 12 Jahren













Die Software-Firma Purple Moon präsentiert auf der E3 in Atlanta ihr erstes **Girls-only-Spiel**, ein Abenteuer um Freundschaften für Mädchen zwischen 8-12. damit will man der Entwicklung entgegenwirken, daß der Videospielmarkt zu 85% Männerdomäne ist +++ Nintendo unternimmt entschlossene Maßnahmen gegen Raubkopierer. Die Firma geht vor allem gegen das Back-Up-System **Doctor V64** und **Game Doctor** vor, mit denen man Software auf herkömmliche CD-Roms bannen kann. Per Gerichtsbeschluß darf eine kalifornische Distributions-Firma das Gerät weder in den USA vertreiben, noch bewerben oder verkaufen. Raupkopierer richten in der Videospielbranche jährlich einen Schaden in Milliardenhöhe an +++ Sony und die **NBA** handelten einen exklusiven Marketing Deal aus. Sony ist zukünftig offizieller Sponsor der NBA. Innerhalb welcher Maßnahmen und Aktionen dies genutzt wird, ist bisher noch nicht bekannt +++ Gerüchte besagen, daß **Tomb Raider 2** eventuell exklusiv auf PlayStation erscheinen wird. Dies würde bedeuten, daß Lara Croft in der zweiten Auflage ausschließlich auf der PlayStation agieren wird +++

## Duke Nukem 3D unzensiert

Mit dieser Meldung ersparen wir Euch sicherlich den Griff zum langen Leserbrief mit der Frage, ob denn in Duke Nukem 3D wirklich alles an Gore und nackischde Frauen enthalten ist, was man auch auf dem PC bewundern und zerschießen konnte. Laut GT Interactive in den USA wird die PSX-Version uncut sein. Nagelt uns nicht darauf fest, doch ein Sprecher gab bekannt, daß die Figuren und die Waffen grafisch verfeinert wurden, der Zwei-Spieler-Link-Modus enthalten sein wird und natürlich die Stripperinnen auf den Tischen tanzen. Duke Nukem 3D wird ab Dezember die Gemüter erhitzen.

## Resident Evil für Saturn nicht als Directors Cut

Resident Evil Dash, die lange angekündigte modifizierte Saturn-Variante des Erfolgsproduktes, wird sich zwar signifikant von der Playstation-Version unterscheiden, neue Räume und Monster beinhalten, ja, sogar höherer Blutzoll wird geboten, jedoch nicht so wie der Directors Cut sein, der auf PlayStation erscheint. Auch die Storyline wird verändert. Ein Releasetermin steht noch nicht fest.

## Resident Evil Director's Cut



Um die Wartezeit auf Resident Evil 2 zu verkürzen, wird im September der erste Director's Cut eines Videospieles auf den Markt kommen. Das zwei CDs umfassende Set enthält drei Versionen des erfolgreichen ersten Teils, auf Disc 2 befindet sich ein spielbares Demo der Fortsetzung. Eine Version ist mit der einfachen „Biohazard"-Variante aus Japan gleichzusetzen, die als zu einfach für den westlichen Markt eingestuft wurde. Die zweite Variante ist der konventionelle RE-Plot, wie wir ihn kennen. Doch Spiel Nr.3 ist ein spezieller Director's Cut, in dem ganz neue Räume enthalten sind, Veränderungen im Spielablauf, mehr Monster und mehr Blut, schnellere Aktionen und eine andere Kameraeinstellung. Der Set soll trotzdem weniger kosten als ein konventionelles PlayStation-Spiel.



















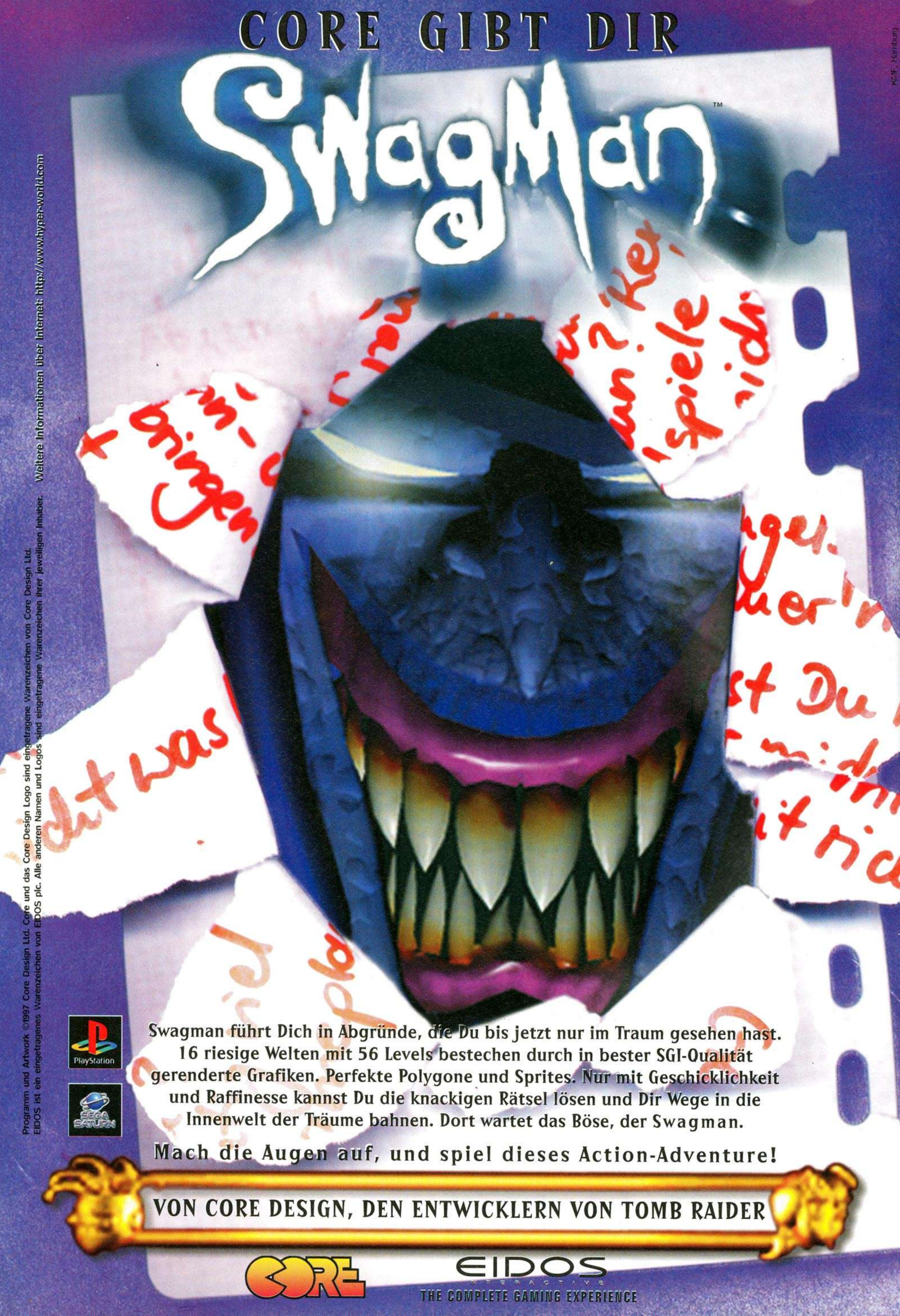





Liebe Lara!

Ich mag Dich wirklich gern und hab Dich auch schon dreimal gespielt. Und nun? Renn- und Prügelspiele bringen's auf Dauer nicht.

Hast Du nicht was Neues für mich? Mit richtig viel Gameplay?



CORE GIBT DIR
SwagMan™
Swagman führt Dich in Abgründe, die Du bis jetzt nur im Traum gesehen hast. 16 riesige Welten mit 56 Levels bestechen durch in bester SGI-Qualität gerenderte Grafiken. Perfekte Polygone und Sprites. Nur mit Geschicklichkeit und Raffinesse kannst Du die knackigen Rätsel lösen und Dir Wege in die Innenwelt der Träume bahnen. Dort wartet das Böse, der Swagman.
Mach die Augen auf, und spiel dieses Action-Adventure!
VON CORE DESIGN, DEN ENTWICKLERN VON TOMB RAIDER
PlayStation
SEGA SATURN
CORE
EIDOS INTERACTIVE
THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE
Programm und Artwork ©1997 Core Design Ltd. Core und das Core Design Logo sind eingetragene Warenzeichen von Core Design Ltd.
EIDOS ist ein eingetragenes Warenzeichen von EIDOS plc. Alle anderen Namen und Logos sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.
Weitere Informationen über Internet: http://www.hyper-world.com

## Unauffällige Preisreduzierung bei Sega in den USA

Der Vorläufer einer Reduzierung des Verkaufspreises einer PAL-Videospielkonsole ist eine preisliche Anpassung in den USA bzw. Japan. Der Saturn wird als Grundgerät in den USA $149.99 kosten, das ist ein Preisnachlaß von fünfzig Dollar. Zusammen mit Nights oder Sega Rally löhnt man $169.99, die NetLink-Variante kostet $249.99, das NetLink ohne Zubehör wird zukünftig für $99.99 angeboten. Nun kosten endlich alle Grundsysteme in den USA gleichviel; es bleibt abzuwarten, ob Sega in Deutschland nachzieht bzw. Nintendo oder Sony nach der E3 erneut den Preis senken werden.

## Resident Evil für Saturn: Die Fakten

Das Battle Game: Spielt RE durch und Ihr gelangt in einen Komplex mit 15 Räumen, die mit allerlei Monstern vollgestopft sind, denen Ihr mit einer Waffe Eurer Wahl das Lebenslicht auspusten solltet.

Neue Monster: Schwarzer Tiger, nackter Zombie, Chimera

Zwei Tyrants treten auf. Jill und Chris haben mehrere Kleidungsstücke zum Wechseln.

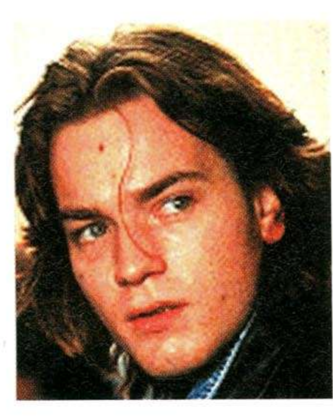
## Nintendo verschiebt erneut das 64DD



Das Speichermedium 64DD, welches Ende des Jahres für das Nintendo 64 in Japan erscheinen sollte, wird aufgrund diverser Verzögerungen im Software-Bereich und bei der Entwicklung der Disk-Hardware nicht vor März 1998 zu haben sein. Ob das Gerät auf der E3 vorgestellt werden wird, ist noch nicht zu klären gewesen.

Bekannt wurde zudem, daß das 64DD zusammen mit vier Spielen auf den Markt kommen wird, die separat verkauft werden sollen. Das Line-Up beinhaltet Earthbound 2, Pocket Monster 64, Sim City 64 und Mario Paint 64. Zelda 64 wird auf Cartridge noch in diesem Jahr sowohl in Japan als auch in den USA und Europa veröffentlicht. Zelda 64DD wird hingegen nicht unter den ersten 64DD-Titeln sein, obwohl Brancheninsider noch immer der Meinung sind, daß Zelda mit dem 64DD als Bundle veröffentlicht werden könne.

## Star Wars-Prequels - Die ersten Details



O.k., Star Wars hat nur sekundär etwas mit Videospielen zu tun, trotzdem dürften die meisten die News aus Hollywood interessieren. Zum Memorial Weekend 1999 kommt der erste Teil in den USA in die Kinos. Liam Neeson (Schindlers Liste) wird einen mächtigen Jedi Ritter spielen, Trainspotting-Star Ewan McGregor soll als junger Obi-Wan Kenobi auftreten, Natalie Portman spielt die junge Königin, Anakin Skywalkers Frau und Jake Lloyd agiert als junger Darth Vader aka. Anakin Skywalker. James Earl Jones leiht Darth Vader erneut seine sonore Stimme, während Anthony Daniels wieder ins goldglänzende C3-PO-Kostüm steigen wird. Gedreht wird in der ehemaligen UdSSR, in Indien und natürlich in Hollywood. Ob George Lucas selbst bei einem Teil Regie führen wird, steht noch in den Sternen. Sehr wahrscheinlich ist, daß David Fincher (Sieben) bei einem Teil auf dem Regie-Stuhl sitzen wird. Angeblich wird George Lucas noch in diesem Jahr erste Bilder von den Dreharbeiten zeigen.

## Sega und Bandai kommen nicht zusammen

Die im Oktober anvisierte Vereinigung der Unterhaltungselektronik-Konzerne Bandai und Sega ist geplatzt. Man kam in friedlichem Einverständnis zu dem Schluß, daß beide Firmen auch ohne einen Zusammenschluß hervorragend kooperieren könnten. Bandai vermarktet Spielzeuge von Sega, während Sega die Lizenzgebühren einstreichen kann. Sega will sich nicht verzetteln und wird sich zukünftig mehr auf den Automaten- bzw. Videospielmarkt konzentrieren. Für das Jahr 1998 wird die vierte Konsolengeneration aus dem Hause Sega erwartet. Arbeitsname: Black Belt.

## Nintendo und Rare haben ein Geheimnis

Von einer Postkarte, die eine Einladung zur E3 beinhaltet, strahlen Mario und Starfox, doch in ihrer Mitte ist ein schwarzer Fleck. Ein geheimnisvoller Charakter, der in Rares neuem N64-Produkt die Hauptrolle spielen soll, wird hier angedeutet. Doch wer ist der neue Star in der Nintendo-Familie? Das Top Secret-Projekt lief anfangs unter dem Codenamen „Dream", doch dieser war einfach zu nah an Segas Nights into Dreams, später einigte man sich auf Banjo und Kazooie. Auf der E3 werden der Charakter Banjo und sein Kumpel Kazooie erstmals vorgestellt. Macht Euch auf einen neuen Donkey Kong gefaßt.



**Peinliche-Packungs-Texte**

Eine neue Rubrik, die schon längst fällig war! Peinliche, meist aus dem japanischen, übersetzte Texte auf Verpackungen oder aus Spiele-Anleitungen!

**Den Anfang macht die Avenger-Gun von Blaze:**

„Treffen die die marke mit der AVENGERwaffe für die Playstation. Pant zu allen licht waffen speilen. Su können sogar 2 AVENGERS benutzen, für doppel spiele. Bitte sichan sie das Play-station ausgeschaltet ist ehe sie ihre AVENGERlichtwaffe anschliessen..."

*(Was lernen wir daraus? Auch in Fernost findet man die Rechtschreibreform voll gut!)*

## Deutsche Mario Kart 64-Meisterschaften

Bis Mitte August läuft bei den Nintendo-Händlern die Vorausscheidung zur Deutschen Meisterschaft. Einfach hingehen und eine Bestzeit vorlegen. Diese wird gespeichert und die Besten der Besten fahren im September in die neue Hauptstadt Berlin, um auf der Internationalen Funkausstellung entweder 10.000,- DM in bar oder ein echtes Race Kart zu gewinnen. In der ersten Aktionswoche läuft ein freies Training, in der zweiten geht es dann um den Cup. Die Tagessieger erhalten als Dankeschön ein Mario Kart-T-Shirt. Die Wochensieger fahren dann nach Berlin. Jeder Teilnehmer erhält einen Mario Kart-Aktionssticker. Wer den an das Auto der Eltern, das von Fremden, an öffentliche Behördenfahrzeug oder das des Sportwagenbesitzers mit den Muskelbergen unterm Anzug pappt, bekommt entweder selbst eine geklebt oder schafft es noch, ein Photo zu schießen, dieses einzuschicken und einen von zehn Trips nach Großostheim zu gewinnen, wo man im Nintendo Headquarter die neusten Titel antesten darf. (Internet: http://www.nintendo.de)

## Need for Speed - Die Blaze-Reihe

Die Krefelder Firma Speed bringt derzeit eine hochinteressante Produktreihe auf den Markt. Wir stellen Euch hier eine Auswahl der Pads, Guns und Memory Cards vor: Für 79,90 DM könnt Ihr das leidige Joypad-Kabel zu den Akten legen. Die Infrarot-Controller für PlayStation ähneln grundsätzlich den normalen Pads, nur eben daß sie keine Kabel, sondern Infrarotsender und Empfänger haben. Die Avenger Lightgun kostet zehn Mark weniger und ist sowohl für PlayStation, als auch für Saturn geeignet. Sie ist sehr treffsicher und steht Markenguns von Namco oder Sega in nichts nach. Den Vogel schießen sie aber mit der 32MB-Speicherkarte für PlayStation ab. Auf dem Datenmonster könnt Ihr 480 Spielstände unterbringen. Da kann man ruhig einmal 119,- DM aufwenden. Für schlappe 29,95 DM bekommt Ihr eine 256K große N64-Speicherkarte, die immerhin viermal so groß ist wie eine konventionelle Karte. Dies sind nur einige der kostengünstigen Produkte der Firma Blaze, die in Deutschland exklusiv über Speed! Entertainment vertrieben werden.

## Mario Kart 64 - Holt Euch das Übungsmodul!

Ihr wollt an der deutschen Mario Kart-Meisterschaft teilnehmen und braucht Sparringspartner? Nehmt doch einfach uns. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Nintendo of Europe drei Mario Kart 64-Module, auf denen wir unsere persönlichen Bestzeiten abspeichern werden. Wenn Ihr die Fun Generation-Zeiten knackt, dürftet Ihr auch die Chefs in Berlin sein.

Mitmachen kann jeder, der folgende Frage beantwortet: **„Wie heißt der erste Kurs im Bronze Cup bei Super Mario Kart (SNES)?"**

Schreibt die Lösung an: ***Fun Generation « Stichwort: „Electronic Karts" « Max-Planck-Str. 13 « 97204 Höchberg*** *« Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. « Einsendeschluß ist Freitag, der 8.8.1997*

**Widersprüchliche Aussagen betreffend M2 wurden in letzter Zeit laut. Obwohl ein Release-Termin gesetzt wurde, zehn Spiele angekündigt sind und auch schon Journalisten eine Pressevorführung genossen haben, berichtet die japanische Zeitung Nihon Kogyo Shimbun, daß sich Matsushita aus dem Spielebusiness zurückziehen will und das M2 gecancelt wird +++ Sega wird weitere Titel aus der Classic-Reihe auf den Markt bringen. Wahrscheinlich wird zuerst die Phantasy Star-Reihe wiederveröffentlicht, dann folgen noch ca. fünf weitere Titel +++**

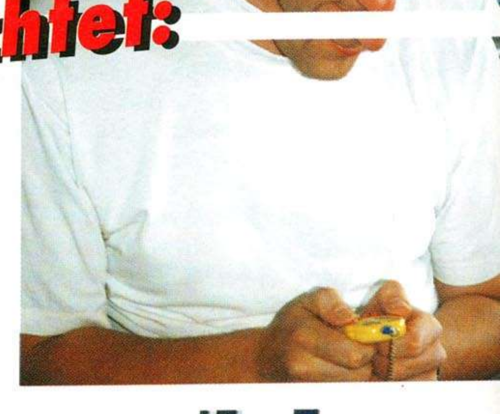


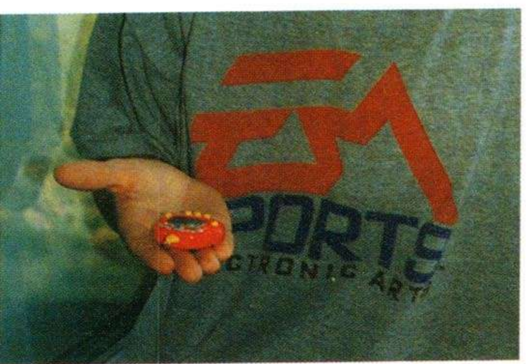
# Max-Planck-Str.

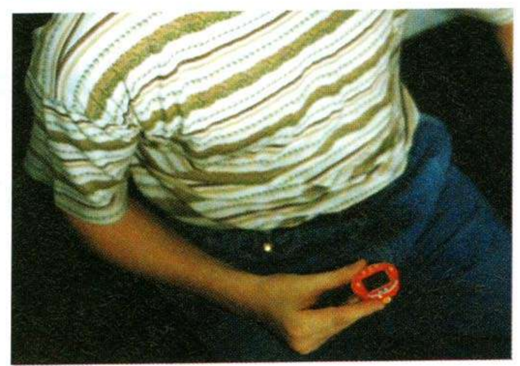
## Akte Tamagotchi - Ein Redakteur berichtet:











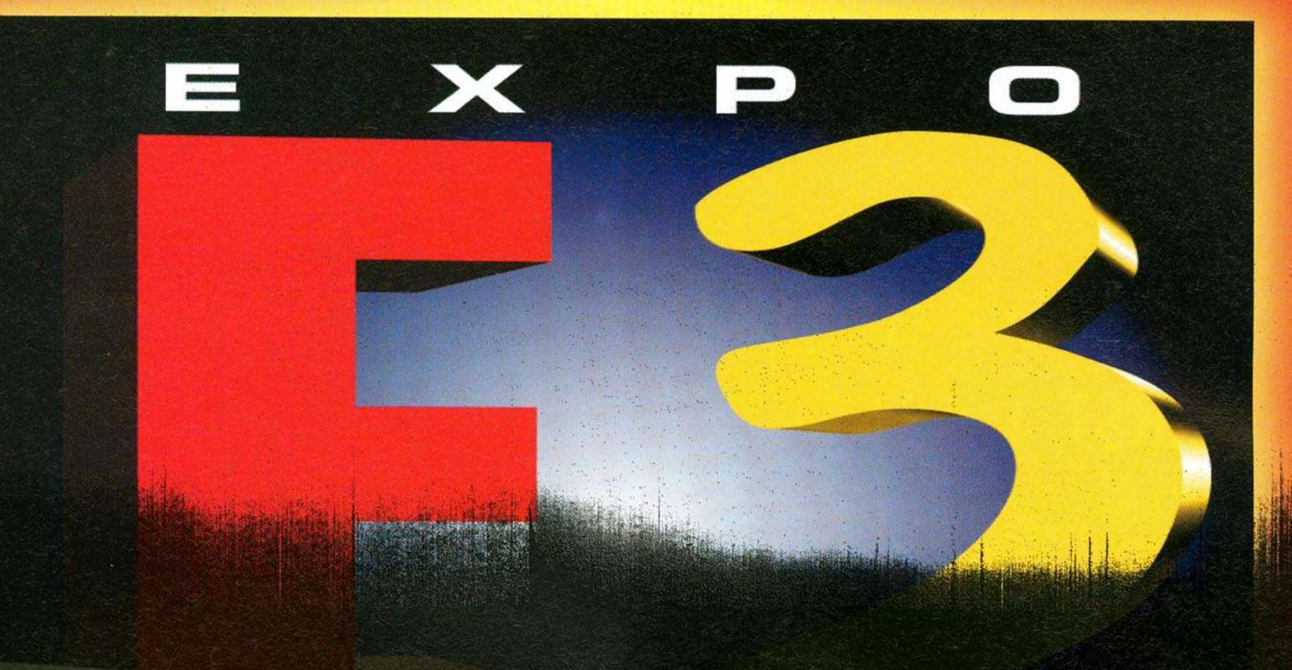
Samstag abend wurde es später, ich falle so gegen sechs Uhr morgens in die Falle. Mein Schädel brummt nach einer fünfzehnstündigen Bust-A-Move-Session. Mit bunten Blasen vor den Augen versinke ich in tiefen, traumlosen Schlaf. Punkt neun Uhr weckt mich wehklagendes Fiepen. Ich schlage spontan um mich, weil ich mich fühle, als würde ein Heer Biberratten ihre stahlharten Hauer gnadenlos in meinen malträtierten Kopf rammen. Ich räume mit einem Schlag meiner Hand den Nachttisch ab, ein Stapel Herrenmagazine, ein halbvolles Glas mit abgestandener Flüssigkeit und meine seit Jahren liebevoll gehegte Sammlung abgeschnittener Fußnägel in einer Blechdose gesellen sich zu den Pilzkulturen, die den Fußboden bevölkern und seit kurzer Zeit eine primitive, aber possierliche Form intelligenten Lebens gebildet haben. Jetzt erst realisiere ich, daß das Geräusch scheinbar aus meiner Hosentasche stammt. Ach ja, gestern haben wir diese hippen Dinos in der Redaktion bekommen.

Virtuelle Haustiere, die man streicheln und liebhaben muß. Anscheinend auch in aller Herrgottsfrüh. Als gut, ich gebe dem Racker erstmal eine saftige Hähnchenkeule, einen Hamburger und 23 Eisbecher, mein übliches Standardfrühstück eben. Gerade als ich mich wieder umdrehen will, piepst Klein-Urvieh, daß er jetzt mal duschen möchte. Kann mich kaum noch wachhalten, finde aber mit zittrigen Fingern die richtige Tastenkombination. Endlich gibt er Ruhe. Noch ein kurzes „Schere-Stein-Papier"-Spiel, als Stimmungsprophylaxe. L eider verliert der Doofmann immer. Wurscht, gute Nacht. Wenn ich dem Reisewecker, der letzte Nacht ein neues Zuhause im Goldfischglas fand, Glauben schenken darf, war es ca. 9.34 Uhr, als Klein-Dino wieder aktiv wurde. Obwohl er gerade noch das fette Grinsen im Gesicht hatte, ist er nun krank, mies drauf, hat alles ausgekotzt und will das volle Programm. Essen, Trinken, Streicheln, Duschen, Spielen, Lernen usw... Aaargh, ich merke, wie meine gestern erst aufgekeimten väterlichen Gefühle langsam in Aggression umschlagen. Doch was wäre das für eine Blamage, wenn mein Dino am ersten Tag schon das Zeitliche segnen würde? Nach etwa fünfzehn Minuten, die mir wie eine Ewigkeit vorkommen, war der Racker wieder auf dem Damm. Doch, was ist das? Die Temperatur befindet sich bei 29°C im Dino-Körper. Bei 30°C fängt er garantiert das Fiepen an; was tun? Die Lüftung anstellen bringt nichts, erst muß er Alarm geben. Gib endlich Laut, du Mißgeburt, sonst kühle ich Dich im Goldfischglas ab, denke ich noch, als ich jäh entschlummere. Es war wohl 10.35 Uhr, als Dino endlich meckerte, ein Tastendruck im Halbschlaf stellte ihn ruhig bis 11.15 Uhr (Spielen), 11.43 Uhr (Fressen), 12.27 (hat Hunger auf Eis, hab' ihm 17 Stück reingewürgt), 12.44 Uhr (Kotzen mit den üblichen Folgen). Als ich 13.30 Uhr aufstand, weil ich mich zum Spielen verabredet hatte, finde ich Dino als handlichen Plastikklumpen in der Küche. Ich muß mich im Halbkoma irgendwie zur Mikrowelle geschleppt und das einzig Richtige getan haben. Rest in Peace, Du Nervenarsch, wegen mir kannst Du Dich beim World Wildlife Found beschweren. Kein Wunder, daß die kleinen Scheißer ausgestorben sind.

## Das Wertungssystem

**FUN GENERATION** arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.




# TOP SECRET

## DAS E3-PREVIEW TEIL 2

Die Top-Themen der E3-Messe, die vom 19. bis 21. Juni in Atlanta stattfand, werdet Ihr im nächsten Heft in einem gigantischen E3-Special mit allen wichtigen und überraschenden Neuvorstellungen kredenzt bekommen. In dieser Ausgabe, die kurz vor der E3 Redaktionsschluß hatte, berichten wir für Euch über die News, die aus Atlanta zu uns drangen und über die Spiele, die auf der E3 für staunende Gesichter sorgen werden.

Sega wird ein neues Automatenboard zeigen, das zugleich Basis für eine neue Konsolenhardware sein könnte. Die Gerüchte über eine aufgetunte **PlayStation 2** wollen nicht verstummen, deshalb wundert Euch nicht, wenn wir Euch im nächsten Heft Bilder des Teils präsentieren. Panasonic täte gut daran, das **M2** jetzt endlich zugänglich zu machen. Man muß ja nicht zu einem ähnlichen Running Gag werden wie seinerzeit Nintendo mit dem Nintendo 64. Die wetzen ihre Scharte von 1995 sicherlich mit dem **64DD** aus. Bei Acclaim wird wieder das Original-Batmobil zu bewundern sein, da schließlich **Batman & Robin (PS/SAT)** eines der Firmenhighlights werden wird. Zudem erwarten wir erste Shots von **Turok 2**. Psygnosis stellt (überraschend) ein **NASCAR-Spiel (PS)** vor, das dem Inhouse-Titel **F1'97 (PS)** Konkurrenz machen könnte. BMG bzw. Crystal Dynamics hat endlich **Gex: Enter The Gecko (PS)** im Kasten, ich halte Gex nach wie vor noch für eines der besten 2D-Jump'n Runs, die je erschienen sind. Auch er stockte grafisch um eine Dimension auf und steppt lässig in die Fußstapfen von Crash Bandicoot, der ja auch auf der E3 in die zweite Runde geht. Durch fünfzehn hochkomplexe Level führt Gex Weg aus dem Schlamassel, den er sich durch zuviel


Crystal Dynamic; Gex:Enter the Gecko


Crystal Dynamic; Gex:Enter the Gecko

Goetz Schmiedehausen

# Theo Kranz Versand

# Fon: 0931 / 571601

Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg



## SATURN

SEGA SATURN 299,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
ACTUA TENNIS (JULI) 89,-
ADIDAS POWER SOCCER 79,-
ASSAULT RIGS 69,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
6-SPIELER-ADAPTER 79,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROW CITY OF ANGELS 89,-
DARK SAVIOR 89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JULI) 89,-
DEADLY SKIES 99,-
DIE HARD ARCADE 94,-
DISCWORLD 2 (AUG.) 99,-
DOOM SAT 84,-
DRAGON FORCE (SEPT.) 89,-
DUKE NUKEM 3D SAT (SEPT.) 99,-
EXHUMED 94,-
FIGHTERS MEGAMIX 99,-
FORMULA KARTS (SEPT.) 89,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY (JULI) 89,-
KRAZY IVAN 89,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MASS DESTRUCTION 89,-
MANX TT SUPER BIKE 99,-
MECHWARRIOR 2 94,-
NHL POWERPLAY 89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
RESIDENT EVIL (SEPT.) 99,-
RETURN FIRE 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
SONIC JAM (AUG.) 89,-
SWAGMAN (JULI) 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TRASH IT (JULI) 89,-
VIRTUAL POOL (JULI) 84,-
WARCRAFT II (AUG.) 89,-
WIPEOUT 2097 (SEPT.) 99,-
Z (JULI) 99,-

## PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
AGENT ARMSTRONG (JULI) 84,-
ATARI ARCADE'S GREAT. (JULI) 74,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROW CITY OF ANGELS 84,-
DARK FORCES PSX 89,-
DARKLIGHT CONFLICT 84,-
DEADLY SKIES 84,-
EXCALIBUR 2555 AD 99,-
FORMEL 1 109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.) 109,-
HEXEN 89,-
INDEPENDENCE DAY (JULI) 89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 99,-
LEGACY OF KAIN 89,-
LETHAL ENFORCERS I+II PSX 99,-
LIFEFORCE TENKA (JULI) 99,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MACHINE HUNTER (JULI) 89,-
MASS DESTRUCTION 84,-
MECHWARRIOR 2 89,-
MICRO MACHINES V3 99,-
MONSTER TRUCKS (JULI) 99,-
NEED FOR SPEED II 89,-
NHL POWERPLAY 84,-
OVERBLOOD 89,-
PANDEMONIUM 79,-
PANZER GENERAL II PSX 94,-
PERFECT WEAPON (JULI) 89,-
PORSCHE CHALLENGE 85,-
RAGE RACER 99,-
INKL. NAMCO DEMO-CD
REBEL ASSAULT II 99,-
SENTIENT 99,-
SOUL BLADE 99,-
SPIDER 84,-
SUIKODEN 89,-
SWAGMAN (JULI) 89,-
SYNDICATE WARS (JULI) 89,-
TEKKEN 2 109,-
TEST DRIVE OFF-ROAD 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TRANSPORT TYCOON 89,-
TRASH IT 89,-
V-RALLY 89,-
VANDAL HEARTS 99,-
VIRTUAL POOL 89,-
WARCRAFT II (AUG.) 89,-
WING COMMANDER IV (JULI) 89,-

## Sega Finanzierung

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET (GRUNDPREIS) 359,00
INKL. TOMB RAIDER, SEGA-TIPS & TRICKS BUCH + 3-DEMO-CDS
DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

### SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY 59,-
ANDRETTI RACING 49,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
CRUSADER NO REMORSE SAT 49,-
FIFA SOCCER 97 49,-
FIGHTING VIPERS 49,-
GALAXY FIGHT 39,-
MADDEN NFL 97 49,-
MYSTERY MANSION YUMEMI 39,-
MR. BONES 69,-
NBA LIVE 97 49,-
NHL 97 49,-
NIGHTS - AUS SET 69,-
PANDEMONIUM 84,-
PGA TOUR 97 49,-
ROAD RASH 39,-
SCORCHER 69,-
SEGA RALLY 84,-
SHELLSHOCK 59,-
SHOCKWAVE ASSAULT 39,-
SOVIET STRIKE 49,-
SPACE HULK 49,-
THREE DIRTY DWARVES 69,-
TOMB RAIDER 69,-
WHIZZ 49,-
WORLDWIDE SOCCER '97 79,-
WWF IN YOUR HOUSE 49,-

### SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
BLAST CHAMBER 49,-
BURNING ROAD 69,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM 49,-
DESCENT 2 79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM 49,-
DISRUPTOR 59,-
EXHUMED 79,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 97 69,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 39,-
IRON & BLOOD 69,-
MADDEN NFL 97 69,-
NBA LIVE 97 69,-
NHL 97 69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER - PLATINUM 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 59,-
SPACE JAM 69,-
STARWINDER 49,-
STREET RACER 49,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
TEMPEST X3 59,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 49,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

## NINTENDO 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
BLAST CORPS (AUG.) 119,-
DOOM 64 (JULI) 144,-
HEXEN 64 (JULI) 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (JULI) 139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (SEPT.) 139,-
INKL. RUMBLE PAK
MARIO KART 64 89,-
MK TRILOGY 64 144,-
NBA HANG TIME (JULI) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
WAVERACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY (JULI) 129,-




*SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte liefern wir portofrei!!!*

**BESTELL-HOTLINE**
**0180 / 5211844**

*Austria Express - Bestell-Hotline*
*Tel: 0049 / 85 17 37 77*

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.


New Level Software; Courier Crisis


New Level Software; Courier Crisis

Fernsehen wieder selbst eingebrockt hat. Erneut wird er in das Reich des TVs gebeamt und kämpft gegen fehlbesetzte Knallchargen verschiedener Soaps. **Courier Crisis (PS)** von New Level Software, ebenfalls über BMG veröffentlicht, befaßt sich mit dem Thema. „Fahrrad-Kurier": Ihr radelt wie irre durch eine 3D-Stadt und müßt hektisch Päckchen ausliefern.
Capcom schickt sich an, den großen Wurf mit **Resident Evil 2 (PS)** zu landen. Hier gilt ebenfalls die Devise: Karten auf den Tisch! Ohne spielbare Version braucht Ihr gar nicht erst anzutanzen, egal wie viele Street Fighter Collections oder **Resident Evil Directors Cuts (PS)** zu bewundern sein werden. Obwohl wir natürlich auch auf **Street Fighter EX + Alpha (N64/PS/SAT)** gespannt sind. Diesmal gehen die Jungs in die dritte Dimension, die Kämpferriege umfaßt 23 Akteure.

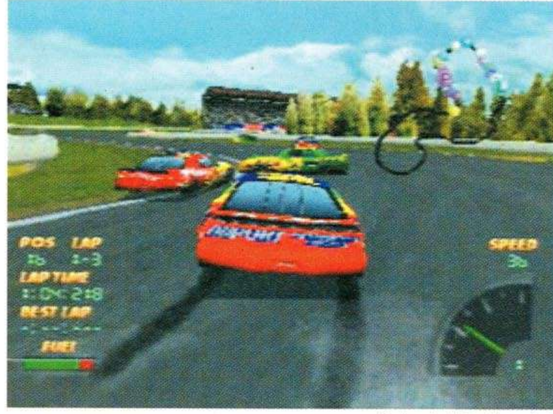

Capcom; Streetfighter EX + Alpha


Capcom; Streetfighter EX + Alpha


Capcom; Resident Evil Dir. Cut

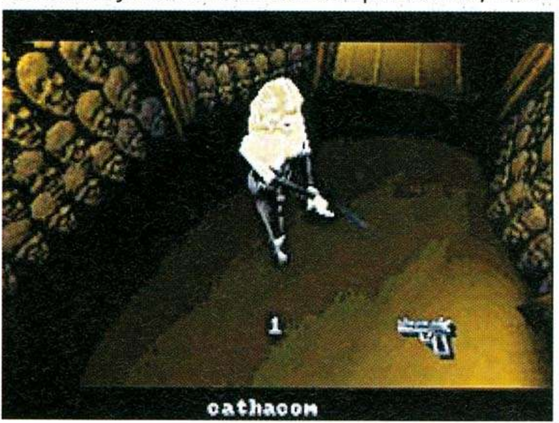
Die Grafik ist zwar nicht so überwältigend wie bei Tekken 3, doch Street Fighter lebt inzwischen nicht unwesentlich von dem Nostalgiewert, den man sich über die Jahre hart erkämpft hat. Electronic Arts befindet sich wieder einmal in einer Umbruchphase, zumindest was die Konsolenpolitik betrifft. Das Line-Up der letzten Jahre war einigermaßen durchwachsen, doch mit **Nuclear Strike (PS/SAT)** wollen sie an das Erfolgsprodukt Soviet Strike anknüpfen. Diesmal könnt Ihr auch einen Jet fliegen, um eine nukleare Katastrophe abzuwenden. Ebenfalls aussichtsreich ist **NASCAR '98 (PS/SAT)**, das vom zuletzt mit Andretti Racing erfolgreich durchgestarteten EA Sports-Team entwickelt wird. EA besitzt eine vollwertige NASCAR-Lizenz und setzt 24 Autos mit Original-Logos und -Fahrern ein. Die Rennen auf den acht Oval- und neun Stadt- bzw. Straßenkursen können bis zu 300 Runden dauern, die Rennleitung arbeitet mit allen Finessen wie Flaggen, Strafen etc., und die Autos können individuell eingestellt werden.


Electronic Arts; Nuclear Strike



Electronic Arts; Nascar'98

GT Interactive hat hoffentlich die Hauptdarstellerin der Filmlizenz **Barb Wire, Pamela Anderson Lee (PS/SAT)**, vom Strand an den Stand verfrachtet. Dann hätten sie nämlich die Aufmerksamkeit ganz auf ihrer Seite. Bei dem Spiel handelt es sich um einen 3D-Shooter, der ähnlich wie Resident Evil mit verschiedenen Kameraeinstellungen arbeitet. **Rebel Moon Rising (PS)** hingegen ist ein 3D-Shooter mit vielen Story-Elementen. Man kämpft durch 27 Level



GT Interactive; Barb Wire, Pamela Anderson Lee

# Ball on Fire

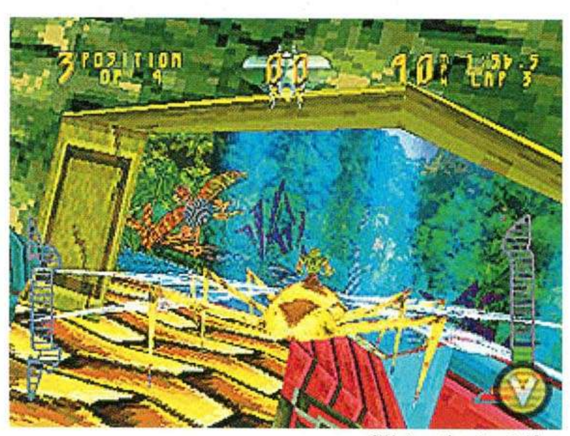
NBA HANG TIME™

Pippen und Rodman. Die Körbe krachen. Sohlen qualmen. Alley Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire". Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1–4 Spieler ist Basketball pur mit den absoluten Cracks der NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Nintendo®




The New Dimension of Fun


GT Interactive; Bug Raiders

als Soldat gegen eine Invasion des Mondes.
Am interessantesten ist wohl **Bug Riders (PS)**. Das 3D-Actionrennspiel spielt in der Welt der Insekten, die uns ja gerade im Fernsehen (Alien Empire) oder im Kino (Mikrokosmos) nahegebracht wurde. Der Spieler wählt unter 22 Insekten aus, mit denen er ein Rennen gegen andere Arten bestreiten kann. Ist hoffentlich so innovativ, wie es sich anhört. Insider sprechen von einem wipEout mit Flügeln.

GT Interactive; Bug Raiders

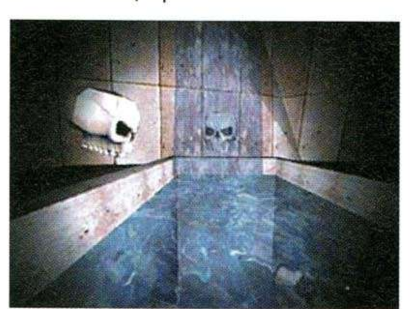
An und um den Nintendo-Stand werden sich Anbieter gesellen, die eventuell



Hudson Soft; Soccer 64

selbst, über Nintendo direkt oder über Drittherstellerspiele veröffentlichen. **Soccer 64 (N64)** von Hudson soll ISS 64 Paroli bieten. Die zuletzt glücklosen Entwickler setzen auf Original-Spielernamen, 3D-Grafik und Action/Simulationscharakter. Von Utopia Technologies wird **Montezuma's Revenge (N64)** recyclet. Das Atari 800/C64-Spiel war damals schon

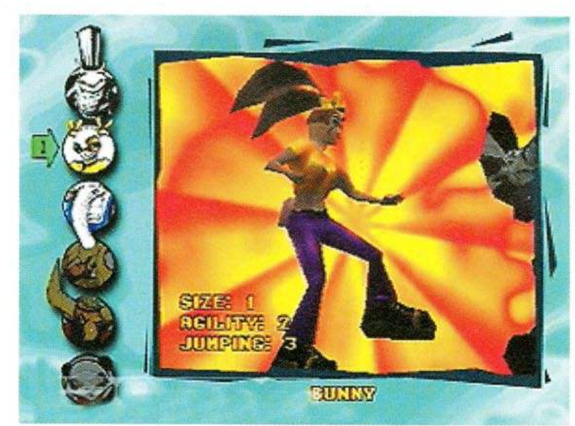

Utopia Technologies; Montezuma's Revenge


Utopia Technologies; Montezuma's Revenge

ein heißer Pitfall-Konkurrent. Als Max Montezuma durchforscht Ihr die Pyramiden der Azteken und die untoten Armeen des letzten Aztekenherrschers Montezuma. Das 3D-Spiel wird als schärfster



Universal Studios; Freakin Fast



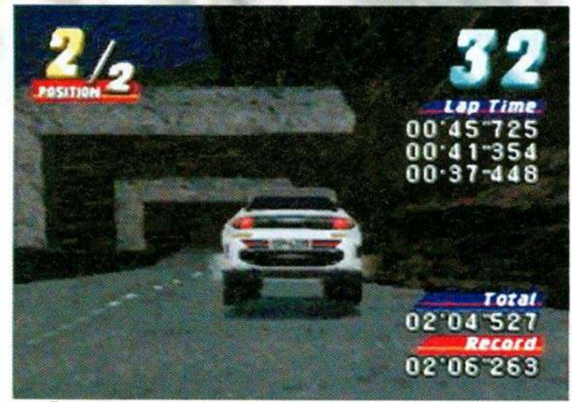
Universal Studios; Freakin Fast

Anwärter auf den Tomb Raider-Thron gehandelt. Am Sony-Stand wird mit Sicherheit die Hölle los sein. Geheimprojekt **Blast (PS)** wird hoffentlich nicht nur hinter verschlossenen Türen laufen. Wenig ist bisher bekannt, außer daß es sich um ein 3D-Action-Adventure handelt. Sony Interactive orientiert sich stark am Look der Cartoons der fünfziger Jahre, sprich Bugs Bunny und Co. Der Held heißt Cpt. Blasto, ein muskelbepackter Held à la Flash Gordon, der mit einer LaserGun böse Marsmenschen ausschaltet. Von den Universal Studios kommt **Freakin Fast (PS)**, ein Rennspiel im Comicstil. Man wählt unter sechs verschiedenen Tieren wie Hase, Zebra, Elefant oder Panda und läuft (!) mit ihnen durch verschiedene Gelände. Das gab's zwar schon vor drei Jahren in einem Yogi Bär-Spiel für SNES, doch vor allem technisch kann man brillante 3D-Grafik und Zwei-Spieler-Action dank Split-Screen erwarten. Namco entführt uns unter die Meeresoberfläche, in dem Ihr als professioneller Schatzjäger nach versunkenen Piratenschiffen taucht und dabei so manchen Kontakt mit den potentiellen Aquarienbewohnern haben werdet. Zudem kommen Euch konkurrierende Schatzjäger in die Quere und wollen Euch die Tour vermasseln. Die Entwickler Black Oops setzten sich für Treasure of the Deep lange mit den tierischen Vorbildern und deren Aufbau auseinander, um realistisches Unterwasser-Flair jenseits von Aquanauts Holiday zu vermitteln.
Die Auswahl der hier vorgestellten Produkte war absolut willkürlich. Zumeist haben wir die Spiele nur kurz in Aktion gesehen. Es wird auf der E3 noch massig Überraschungen geben. Bis nächsten Monat!

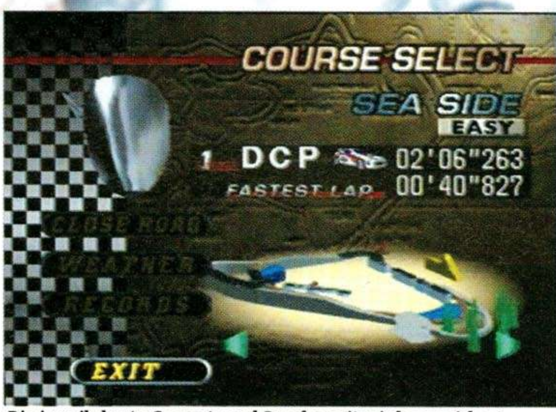
Philipp Noack

# Multi Racing Championship

**Bis dato gibt es für Rallye-begeisterte Rennspielfans keine echte Alternative zu Segas bestem Saturn-Titel, Sega Rally. In dieser Ausgabe versucht V-Rally diese Lücke auf der PlayStation zu schließen. Imagineer/Genki haben sich Ähnliches für das Nintendo 64 vorgenommen.**



Die Ähnlichkeit zu Sega Rally ist nicht zu übersehen



Die jeweils beste Gesamt- und Rundenzeit wird gespeichert


Wild Sprünge kosten meistens viel Zeit



Down Town ist die anspruchsvollste Strecke



Die Pfeile kennen wir auch irgendwoher



Dem Sieger wird ein Pokal überreicht

Multi Racing Championship ist optisch auffällig an dem großen Vorbild orientiert. Die drei Strecken (wahrscheinlich wird noch ein Secret Track hinzukommen) Sea Side, Mountain und City fliegen in flüssigen 30 fps am Auge des Betrachters vorbei. Doch im Gegensatz zu Sega Rally existiert keine fest vorgegebene Route; es können und sollen vielmehr Abkürzungen gesucht und gefunden werden. So lassen sich Rundenzeiten und die Plazierung im Ziel deutlich verbessern. Acht unterschiedliche Rallye-Fahrzeuge stehen zur Wahl, deren Setup auch vom Spieler selbst eingestellt werden darf. Handling, Schaltung und Aufhängung sind ebenso variabel wie Motorleistung, Aerodynamik (sprich die Spoilereinstellung) und die Bremsen. Voraussichtlich wird es in der Endfassung drei Modi geben: der Championship-Modus repräsentiert die übliche Arcade-Variante für Solo-Spieler, im Time Trial-Modus lassen sich die Rundenrekorde verbessern (ein Ghost-Car erscheint dabei für die jeweils schnellste Lap), und im Match Race-Modus treten zwei Spieler entweder im horizontalen oder im vertikalen Splitt-Screen gegeneinander an. Laut Ocean soll es beim fertigen Produkt nahezu keine grafischen Abstriche zur One-Player-Option geben, und das bei gleicher Spielgeschwindigkeit.

## Sega Rally 64?

So lautet zumindest mal das (extrem) hochgesteckte Ziel der Entwickler. Zum jetzigen Zeitpunkt läßt sich jedenfalls schon mal ein grundsolider Racer erkennen, der optisch (die Strecken sind sehr abwechslungsreich) und spielerisch sicherlich eine Menge zu bieten hat. Ob es wirklich an die Referenz aus dem Hause Sega heranreichen kann, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlich klären.



Die kleinen Minotauren rechts und links wirken wie eine Anspielung auf Ferrari



Der Sieger wird gebührend geehrt




Genre ................ Rennspiel
Spieler ................ 1-2
Hersteller ................ Ocean



Entwickler ...... Imagineer/Genki
Testmuster ...... Fun Genenration
Release ......... Juli / USA-Japan



# PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

# CROSS Computersystems GmbH


**Information**

Lösungshefte ab 14,80 DM. Weitere Artikel erhältlich.

Händleranfragen sind erwünscht !

**Zweigstelle**

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

**Ladenverkauf**

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

**Versand**

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00


## PSX Software

### Fun & Sport-Spiele

| | |
|---|---|
| 4-4-2 Fußball | 89.- |
| Actua Soccer Club Edition | 89.- |
| Adidas Power Soccer Intern. | 99.- |
| Ball Blazer Champions | 89.- |
| Blast Chamber | 84.- |
| Cool Boarders | 89.- |
| FIFA Soccer 97 | 64.- |
| Goal Storm | 58.- |
| International Superstar Soccer | 79.- |
| Intern. Superstar Soccer Prof. | 94.- |
| NBA In The Zone 2 | 94.- |
| NBA Live 97 | 64.- |
| NHL Face Off 97 | 79.- |
| NHL Hockey 97 | 64.- |
| NHL Powerplay Hockey | 79.- |
| Player-Manager | 89.- |
| Riot | 89.- |
| Space Jam | 79.- |
| Track & Field | 94.- |
| Total NBA 97 | 79.- |
| Victory Boxing | 89.- |
| Virtual Pool | 84.- |
| Virtua Baseball 97 | 84.- |
| WWF In Your House | 49.- |

### Adventures & Rollenspiele

| | |
|---|---|
| Baphomets Fluch | 89.- |
| Excalibur | 89.- |
| Kings Field | 79.- |
| Legacy of Kain | 79.- |
| Little Big Adventure | 84.- |
| Overblood | 84.- |
| Sentient | 99.- |
| Stadt der verlorenen Kinder | 89.- |
| Suikoden | 94.- |
| Swagman | 84.- |
| Vandal Hearts | 89.- |

### Geschicklichkeitsspiele

| | |
|---|---|
| Atari Arcade Greatest Hits | 74.- |
| Super Puzzle Fighter 2 Turbo | 69.- |
| Power Rangers Pinball | 89.- |
| X2 | 69.- |

### Shoot-Action

| | |
|---|---|
| Carnage Heart | 79.- |
| Contra | 99.- |
| Crypt Killer | 89.- |
| Cyberia | 49.- |
| Dark Forces | 89.- |
| Exhumed | 84.- |
| Hexen | 89.- |
| Kileak 2 - Epidemic | 79.- |
| Mechwarrior 2 | 89.- |
| Nanotek Warrior | 89.- |
| Perfect Weapon | 84.- |
| Resident Evil | 88.- |
| Spider | 84.- |
| Syndicate Wars | 84.- |
| The Crow | 84.- |
| Tomb Raider | 84.- |

## PSX Hardware

**PlayStation 299.-**
Umbau-Chip 39.- und Einbau direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**neGcon Pad 79.-**

**Wheel + Pedals 129.-**

**Fighting Stick 79.-**



| | |
|---|---|
| Sony Mouse | 59.- |
| Hyper Controller | 35.- |
| Lichtpistole | ab 49.- |
| Gamebuster | 84.- |

**Infrarot Pads 79.-**

**Turbo Pad 55.-**



| | |
|---|---|
| Memory 1 MBit | 29.- |
| Memory 8 MBit | 69.- |
| Memory 24 MBit | 89.- |
| Memory 48 MBit | 109.- |

**Arcade Stick 59.-**

| | |
|---|---|
| Verlängerung | 10.- |
| RGB Scart Kabel | 24.- |
| Link-Kabel | 24.- |
| HF-Adapter | 39.- |

## PSX Software

### Racing-Games

| | |
|---|---|
| Andretti Racing | 79.- |
| Ayrton Senna Carts | 84.- |
| Blam! Machinehead | 69.- |
| Burning Road | 89.- |
| Destruction Derby 2 | 99.- |
| Extreme Games 2 | 77.- |
| Formel 1 | 99.- |
| Hardcore 4x4 | 84.- |
| Jet Rider | 79.- |
| Micro Machines 3 | 94.- |
| Monster Trucks | 94.- |
| Moto X | 89.- |
| Motor Toon Grand Prix 2 | 84.- |
| Penny Racer | 89.- |
| Porsche Challenge | 79.- |
| Road Rage | 89.- |
| Speedster | 89.- |
| Test Drive Off Road | 89.- |
| Total Eclipse Turbo | 79.- |
| Tunnel B1 | 84.- |
| Twisted Metal 2 | 89.- |
| VMX Racing | 84.- |
| Wipe Out 2097 | 99.- |
| Wrecking Crew | 89.- |

### Beat´em Up

| | |
|---|---|
| Battle Sport | 84.- |
| King of Fighters | 79.- |
| Megaman X3 | 89.- |
| Soul Blade | 99.- |
| Star Gladiator | 89.- |
| Streetfighter Alpha 2 | 89.- |
| Tekken 2 | 99.- |
| Tobal No. 1 | 89.- |

### Strategiespiele

| | |
|---|---|
| Battle Stations | 84.- |
| Command & Conquer | 99.- |
| Sim City 2000 | 89.- |
| Panzer General 2 | 89.- |
| Theme Hospital | 84.- |
| Transport Tycoon | 79.- |

### Jump´n Run

| | |
|---|---|
| Bubble Bobble 2 | 79.- |
| Crash Bandicoot | 99.- |
| Earthworm Jim 2 | 89.- |
| Lost Vikings 2 | 74.- |
| Pandemonium | 79.- |
| Spot goes to Hollywood | 89.- |
| Trash It | 89.- |

### Flugsimulatoren

| | |
|---|---|
| Broken Helix | 94.- |
| Darklight Conflict | 84.- |
| Descent 2 | 74.- |
| Gunship | 89.- |
| Raging Skies | 99.- |
| Rebel Assault 2 | 89.- |
| Soviet Strike | 84.- |
| Strike Point: The Hex Mission | 89.- |
| Thunderhawk 2 | 89.- |
| Top Gun - Fire at Will | 99.- |
| Wing Over | 89.- |

## Unsere Spiele des Monats:

**V - Rally**
Das wohl beste Rally-Rennspiel aller Zeiten.
Neu für Sony Playstation.
nur **89.-**

**I. Superstar Soccer 64**
Spielen Sie mit Hyper-Realismus um den Sieg.
Neu für Nintendo 64.
nur **133.-**

## Top-Angebote PSX & Nintendo 64

**Wing Commander 4**
**Syndicate Wars**
Nur PSX je nur **84.-**

**Platin Edition 3**
Rayman, Need for Speed 1, True Pinball, Alien Trilogy, Worms
Nur PSX je nur **44.-**

**Platin Edition 2**
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, PGA Golf
Nur PSX je nur **44.-**

**Platinum Edition**
Air Combat, Ridge Racer, Tekken Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden, Destruction Derby
Nur PSX je nur **49.-**

| | |
|---|---|
| Lifeforce Tenka | 99.- |
| Rage Racer | 99.- |
| Agent Armstrong | 89.- |
| Independence Day | 84.- |

| | |
|---|---|
| Disruptor | nur 59.- |
| Alone in the Dark II | nur 55.- |
| Steel Harbinger | nur 39.- |
| Starwinder | nur 39.- |

**N64 + Pad 289.-**
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

| | |
|---|---|
| Memory Card 1 Meg | 39.- |
| Memory Card 5 Meg | 79.- |
| Gamekiller | 69.- |
| RF-Set + Modulator | 39.- |

| | |
|---|---|
| Universal-Converter | 49.- |
| W. Gretzky Hockey | 149.- |
| Killer Instinct Gold | 149.- |
| NBA Hangtime | 149.- |

| | |
|---|---|
| Doom 64* | 149.- |
| Hexen* | 149.- |
| MK Trilogy | 149.- |
| Blast Corps us | 179.- |

| | |
|---|---|
| Turok | 129.- |
| Super Mario 64 | 89.- |
| Mario-Spieleberater | 24.90 |
| Pilotwings | 109.- |

| | |
|---|---|
| Wave Race 64 | 89.- |
| Star Wars | 129.- |
| Super Mario Kart 64 | 89.- |
| FIFA Soccer 64 | 99.- |

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

**Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !**





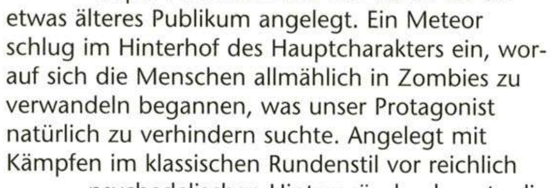

Julian Ossent

# Earthbound 2

**Um RPGs steht es bisher schlecht auf Nintendos 64-Bitter, doch mit Zelda und Earthbound 2 haben die Japaner zwei ganz heiße Eisen im Feuer.**


Dieses Imitat der Jakob-Sisters hat auch etwas von einem alten Heizofen


Viel Mühe erkennt man schon bei den Zeichenarbeiten



Zu Zelda braucht man auch hierzulande nicht mehr viel zu sagen oder erklären, der knuddelige kleine Link hat in Deutschland mittlerweile eine große Fangemeinde, alles erwartet gespannt die Fortsetzung seiner Abenteuer. Anders sieht es da bei Earthbound 2 aus, das in Japan unter dem Namen Mother 3 erscheinen wird; kaum jemand aus unseren Breitengraden wird damit etwas anfangen können. Mother 1 erschien nur auf dem alten NES und war eher ein Titel für die Kleineren, doch schon beim Vater der Reihe fielen die ausgeflippte Darstellung und der skurrile Humor ins Auge. Teil Zwei folgte auf dem Super Nintendo und war schon für ein etwas älteres Publikum angelegt. Ein Meteor schlug im Hinterhof des Hauptcharakters ein, worauf sich die Menschen allmählich in Zombies zu verwandeln begannen, was unser Protagonist natürlich zu verhindern suchte. Angelegt mit Kämpfen im klassischen Rundenstil vor reichlich psychedelischen Hintergründen konnte dieser Titel auch bei uns schnell einen Platz in der Konsole erobern.



Die Jungs freuen sich auch schon heftig auf den Release

### Round three!

Ähnlich dem zweiten Teil der Mother-Reihe wird auch Earthbound 2 den sehr schrägen Story- und Darstellungsstil beibehalten. Aufgemotzt natürlich mit den grafischen Fähigkeiten der neuen 64-Bit-Hardware und dem 64DD. Angelehnt an Titel wie Mario 64 und Zelda 64 werden die Figuren und Gebäude aus Polygonen bestehen, die mit Texturen überzogen sind, um so einen möglichst plastischen Eindruck zu vermitteln. Gegenüber seinen beiden Vorgängern soll Earthbound 2 jedoch wesentlich mehr Action- und Adventure-Elemente enthalten. Weiterhin wird die Umgebung, wie z. B. die gerenderten Gebäude und die zahlreichen Non-Player-Characters, stärker






Flotte Sequenzen zählen ebenfalls zum Repertoir des RPGs



Die Mischung aus Knuddelgrafik und Surrealismus ist rundum gelungen



Die gesamte Welt ist eine Mischung aus Fantasy und Science-Fiction

in die Interaktion miteinbezogen. Die Kampfsequenzen wurden ebenfalls überarbeitet und sollen nun eine Mischung darstellen aus typischen Rollenspielen, wie Dragon Quest oder Final Fantasy, und den eher action-orientierten Adventures wie Zelda oder Metroid. Vom Plot der Story ist noch nichts Genaueres bekannt, hier bewahrt man bei Nintendo das übliche Stillschweigen, schaut man aber auf die bisherigen RPGs, darf man sicherlich Qualität erwarten. Lediglich die Namen zwei der Hauptakteure können wir Euch verraten: Duster, der Nachtwächter, und Luca, der Abenteurer. Aufgrund der sehr komplexen Welt von Earthbound 2 wird der Titel ausschließlich auf dem 64DD erscheinen, anders wären die Speicherkapazitäten zu schnell erschöpft. Über Neuigkeiten halten wir Euch selbstverständlich wie immer auf dem Laufenden, auch wir sind mehr als gespannnnt auf das fertige Werk.

## in:former

*Genre* ........................ *RPG*
*Spieler* ........................ *1*
*Hersteller* .............. *Nintendo*
*Entwickler* .............. *Nintendo*
*Testmuster* ........ *Fun Generation*
*Release* .................... *1998*



Götz Schmiedehausen

# Lamborghini 64

**Nintendo 64-Besitzer, die momentan nicht gerade mit neuer Software überschüttet werden, finden bis auf Mario Kart 64 noch kein brauchbares Rennspiel für ihre Konsole in den Regalen der Softwarehäuser. Diesem unhaltbaren Zustand will Titus nun mit Lamborghini 64 Abhilfe schaffen.**



Wer immer nur in der Straßenmitte fährt...



...muß auch mal bremsen.

Der 64-Bit-Nachfolger des SNES Game Lamborghini American Challenge wird über die gleichen Features verfügen wie der Vorgänger, also einen Zwei-Spieler-Modus, eine Super Scope Funktion und Boxenstopps, sich aber grafisch und steuerungstechnisch deutlich davon abheben.


Fahrbahnbegrenzungen sollte man meiden...


...denn sie bremsen Euer Fahrzeug bis zum völligen Stillstand ab


Beim Pit Stop wird die Karre wieder in Schuß gebracht


Fahrfehler verzeiht das PS Monster nicht

## Merke: Das „gh" in Lamborghini wird genauso gesprochen wie in Spaghetti !

Gefahren werden können, abgesehen von dem italienischen Nobelflitzer, der den Namen gab, auch wahlweise Prachtstücke wie ein Porsche 959, ein Ferrari F 50 und ein Bugatti. Ob es noch weitere Fahrzeuge geben wird, kann im Augenblick noch nicht gesagt werden. Lamborghini 64 bietet dem Spieler fünf unterschiedliche Spielmodi, darunter den bei einem Rennspiel selbstverständlichen Arcade Modus, des weiteren Time Trial, Tournament, Championship und einen noch geheimen Modus, über den uns die Jungs von Titus noch nichts erzählen wollten. Bis auf den Time Trial-Modus können alle Rennen auch zu zweit gespielt werden.

Lamborghini 64 soll über vier Kurse mit jeweils nur einer möglichen Streckenführung verfügen. Allerdings wird unterschiedliches Wettergeschehen und damit auch unterschiedliche Straßenverhältnisse für ausreichende Abwechslung sorgen, und dank Mad Catz und Per4mer-Unterstützung soll echtes Fahrfeeling aufkommen.

In dieser frühen Entwicklungsphase wäre es vermessen zu behaupten, daß Lamborghini 64 ein Hit werden wird, der sich aus dem breiten Feld der für dieses Jahr geplanten Rennspielreleases (unter anderem Multi Racing Championship, Top Gear Rally und San Francisco Rush) hervorhebt, das Potential hierfür ist jedoch vorhanden. Wir halten Euch auf dem Laufenden.



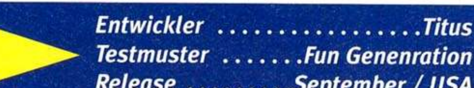
Bei so einem Burnout freut sich der ortsansässige Reifenhändler


Die Strecke führt Euch auch durch diese antiken Torbögen


Was sich wohl hinter der nächsten Bodenwelle verbirgt ?




Genre ................ Rennspiel
Spieler ................ 1-2
Hersteller ................ Titus




Entwickler ................ Titus
Testmuster ....... Fun Genenration
Release ........ September / USA



# Order in Time

Jetzt im Internet http://members.aol.com/oitgmbh

JETZT NEU!!! ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!

**Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart**
**Theodor-Heuss-Str. 15 • 70174 Stuttgart (S - Stadtmitte)**

### Saturn

| | |
|---|---|
| Grundgerät Saturn | 249.00 |
| Grundgerät Saturn + Tomb Raider + Lösungsbuch | 350.00 |
| Amok | 95.00 |
| Alien Trilogy | 95.00 |
| Andretti Racing | 65.00 |
| Athlete Kings | 90.00 |
| Black Dawn | 95.00 |
| Bug Too | 95.00 |
| Command & Conquer | 95.00 |
| Dark Savior | 95.00 |
| Daytona USA CCE | 100.00 |
| Die Hard Arcade | 95.00 |
| Dragonforce us | 105.00 |
| Duke Nukem 3D (SAT) | 105.00 |
| Exhumed | 95.00 |
| FIFA 97 | 65.00 |
| Fighters Megamix | 100.00 |
| Heart Of Darkness | 110.00 |
| Hexen | 100.00 |
| Jewel Oracle | 95.00 |
| Krazy Ivan | 95.00 |
| Madden 97 | 65.00 |
| Mr. Bones | 95.00 |
| NBA Jam Extreme | 95.00 |
| NBA Live 97 | 65.00 |
| NHL 97 | 65.00 |
| NHL Powerplay | 95.00 |
| Return Fire | 100.00 |
| Pandemonium | 95.00 |
| Quake (SAT) | 105.00 |
| Scorcher | 95.00 |
| Sky Target | 90.00 |
| Sonic 3D | 100.00 |
| Soviet Strike | 95.00 |
| Story Of Thor 2 | 95.00 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 80.00 |
| Tomb Raider | 95.00 |
| Tunnel B1 | 95.00 |
| Sega WW Soccer 97 jap | 100.00 |
| Virtua Cop 2 | 95.00 |
| WWF In Your House | 65.00 |
| X2 Project X | 100.00 |

### Sonderangebote

| | |
|---|---|
| Panzer Dragoon 2 jap | 50.00 |
| Space Hulk us | 50.00 |
| Sonic 3D Blast us | 70.00 |
| Lemmings 3D | 60.00 |
| Mega Man VIII us | 70.00 |
| Mechwarrior 2 us | 90.00 |
| NBA Action dt | 60.00 |
| Nightwarriors | 60.00 |
| Blazing Dragons dt | 70.00 |
| Shellshock | 60.00 |
| Skeleton Warriors | 60.00 |
| Street Fighter Alpha | 60.00 |
| Valora Valley Golf | 60.00 |
| World Series Baseball 2 | 60.00 |

### Zubehör

| | |
|---|---|
| Backup Memory | 105.00 |
| Foto-CD | 65.00 |
| MPEG-Karte | 325.00 |
| Adapter für Importsp. | 40.00 |
| Sechs-Spieler-Adapter | 80.00 |
| Joypad | 40.00 |
| Infrarot-Pad 2 Stück | 120.00 |

### Neuheiten

| | |
|---|---|
| All-Star-Soccer | 100.00 |
| adidas Power Soccer | 90.00 |
| Darklight Conflict | 100.00 |
| Independence Day | 95.00 |
| Formula Karts | 100.00 |
| King Of Spirits jap | 100.00 |
| Manx TT | 100.00 |
| Mass Destruction | 95.00 |
| Panzer Dragoon RPG | 105.00 |
| Quake | 100.00 |
| Saturn Bomberman | 100.00 |
| Shin. Of The Holy Ark | 100.00 |
| Sonic Jam | 100.00 |
| Swagman | 100.00 |
| Torico | 95.00 |
| wipEout 2097 | 100.00 |

### PlayStation

| | |
|---|---|
| PlayStation | 295.00 |
| Actua Soccer Gold Edition | 100.00 |
| adidas Power Soccer Intern. | 105.00 |
| Agent Armstrong | 100.00 |
| Allied General | 95.00 |
| Atari Greatest Hits | 80.00 |
| Baphomets Fluch | 100.00 |
| Broken Helix | 105.00 |
| Bubble Bobble 2 | 100.00 |
| Carnage Heart | 95.00 |
| City of Lost Children | 95.00 |
| Command & Conquer | 100.00 |
| Contra Legacy Of War | 75.00 |
| Cool Boarders | 100.00 |
| Cool Spot | 95.00 |
| Crash Bandicoot dt | 115.00 |
| Crash Bandicoot Hintbook | 30.00 |
| Dark Forces | 100.00 |
| Darklight Conflict | 95.00 |
| Destruction Derby 2 | 105.00 |
| Excalibur | 105.00 |
| Exhumed | 95.00 |
| FIFA Soccer 97 | 70.00 |
| Final Fantasy 7 jap | 140.00 |
| Formel 1 | 115.00 |
| Independence Day | 95.00 |
| Int. Superstar Soccer Pro | 100.00 |
| Kings Field | 90.00 |
| Kings Field 2 us | 110.00 |
| Legacy of Kain | 95.00 |
| Legacy Of Kain Hintbook | 30.00 |
| Lost Vikings 2 | 75.00 |
| Machine Hunter | 100.00 |
| Madden NFL 97 | 70.00 |
| Manic Karts | 90.00 |
| Micro Machines V3 | 105.00 |
| Monster Truck | 105.00 |
| Nascar Racing | 95.00 |
| NBA In The Zone 2 | 75.00 |
| NBA Live 97 | 70.00 |
| Need For Speed 2 | 95.00 |
| NHL 97 | 70.00 |
| NHL Face Off 97 | 90.00 |
| Overblood | 95.00 |
| Pandemonium | 95.00 |
| Player Manager | 95.00 |
| Porsche Challenge | 90.00 |
| Rage Racer dt | 105.00 |
| Raven Project | 105.00 |
| Rebel Assault 2 | 105.00 |
| Resident Evil | 100.00 |
| Resident Evil Hintbook | 30.00 |
| Return Fire | 75.00 |
| Samurai Shodown | 90.00 |
| Sentient | 105.00 |
| Sim City 2000 | 95.00 |
| Soul Blade | 105.00 |
| Soviet Strike | 95.00 |
| Speedster | 95.00 |
| Star Gladiator us | 70.00 |
| Star Gladiator Hintbook | 30.00 |
| Street Racer | 75.00 |
| Suikoden | 105.00 |
| Super Pang Collection | 105.00 |
| Super Sonic Racers | 75.00 |
| Syndicate Wars | 100.00 |
| Tenka | 100.00 |
| Tekken 2 | 115.00 |
| Tekken 2 Hintbook | 30.00 |
| Tilt | 95.00 |
| Tobal 1 jap/dt | 60.00/95.00 |
| Tomb Raider | 95.00 |
| Tomb Raider Hintbook | 30.00 |
| Toshinden 3 jap | 100.00 |
| Total NBA 97 | 90.00 |
| Transport Tycoon | 100.00 |
| Trash It | 105.00 |
| Twisted Metal 2 | 95.00 |
| Vandal Hearts kpl. dt. | 105.00 |
| Victory Boxing | 95.00 |
| V-Rally | 100.00 |
| Warhammer | 75.00 |
| wipEout 2097 | 105.00 |
| Wing Commander V | 95.00 |
| Wrecking Crew | 105.00 |
| Alps-Pad | 90.00 |
| Laser Gun + Pointer | 110.00 |
| Farbiges Original-Pad | 39.00 |
| Game Buster | 80.00 |
| Konami Gun | 65.00 |
| Link Kabel | 20.00 |
| RGB-Kabel | 20.00 |
| Memory Card 480 | 90.00 |
| Memory Card 360 | 80.00 |
| Farbige Original Memory Card | 40.00 |

### Sonderangebote

| | |
|---|---|
| Air Combat | 50.00 |
| Alien Trilogy | 50.00 |
| Battle Arena Toshinden | 50.00 |
| Bust-A-Move 2 | 50.00 |
| Destruction Derby | 50.00 |
| Fade To Black | 50.00 |
| FIFA 96 | 50.00 |
| Int. Superstar Soccer Deluxe | 75.00 |
| Iron & Blood | 50.00 |
| PGA 96 | 50.00 |
| Pro Pinball | 50.00 |
| Rayman | 50.00 |
| Ridge Racer | 50.00 |
| Road Rash | 50.00 |
| Tekken | 50.00 |
| wipEout | 50.00 |
| Worms | 50.00 |

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Nintendo 64 + Mario 64 dt | 495.00 |
| Nintendo 64 dt | 395.00 |
| 3D Control Pad | 65.00 |
| Antennenkabel | 55.00 |
| Adapter | 40.00 |
| Pad Verlängerung | 25.00 |
| Memory Card 1MB | 75.00 |
| Goeman | 145.00 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 145.00 |
| Pilotwings 64 | 125.00 |
| Shadows Of The Empire | 140.00 |
| Super Mario 64 | 100.00 |
| Super Mario 64 Spieleberater | 30.00 |
| Super Mario Kart | 95.00 |
| Turok Dinosaur Hunter | 145.00 |
| Wave Race | 100.00 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| Donkey Kong Country 3 | 135.00 |
| FIFA Soccer 97 | 120.00 |
| NBA Live 97 | 120.00 |
| NHL Hockey 97 | 120.00 |
| Sim City 2000 | 130.00 |
| Street Fighter Alpha 2 | 130.00 |

### SNES ROLLENSPIELE

| | |
|---|---|
| Robotrek us | 90.00 |
| Bahamut Lagoon jp | 200.00 |
| Brainlord us | 90.00 |
| Breath Of Fire 2 dt | 110.00 |
| Civilization us | 130.00 |
| Chrono Trigger us | 140.00 |
| Chrono Trigger Hint Book | 30.00 |
| Dragons Quest VI jap | 200.00 |
| Liberty of Death us | 140.00 |
| Lord Of The Rings dt Texte | 100.00 |
| Lufia 2 us/dt | 140.00/115.00 |
| Lufia 2 Hintbook | 30.00 |
| New Horizons us | 130.00 |
| Paladins Quest us | 115.00 |
| Secret Of Mana 3 jap | 200.00 |
| Secret of the stars us | 130.00 |
| Super Mario RPG us | 140.00 |
| Super Mario RPG jp | 70.00 |
| Super Mario Hintbook us | 30.00 |
| Terranigma | 115.00 |
| Ultima: False Prophet us | 130.00 |
| Ultima: Ruins of Virtue us | 130.00 |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| FIFA Soccer 97 | 105.00 |
| Intern. S. Soccer Deluxe | 85.00 |
| Micro Machines Military | 90.00 |
| NBA Live 97 | 105.00 |
| NHL 97 | 105.00 |



FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

### Zeitschriften

| | |
|---|---|
| Game Fan | 17.00 |
| PlayStation + CD engl. | 25.00 |
| Saturn + CD engl. | 25.00 |




I. SUPERSTAR SOCCER
N64 145.00 DM

### Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00




SUPER MARIO KART 64
N64 95.00 DM

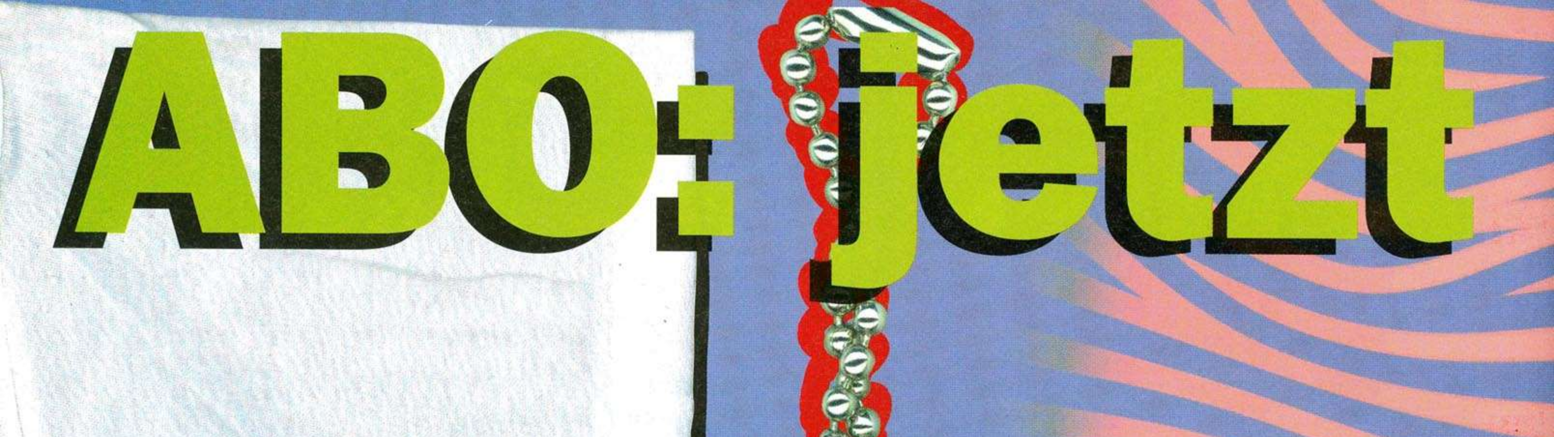
### Großhandel

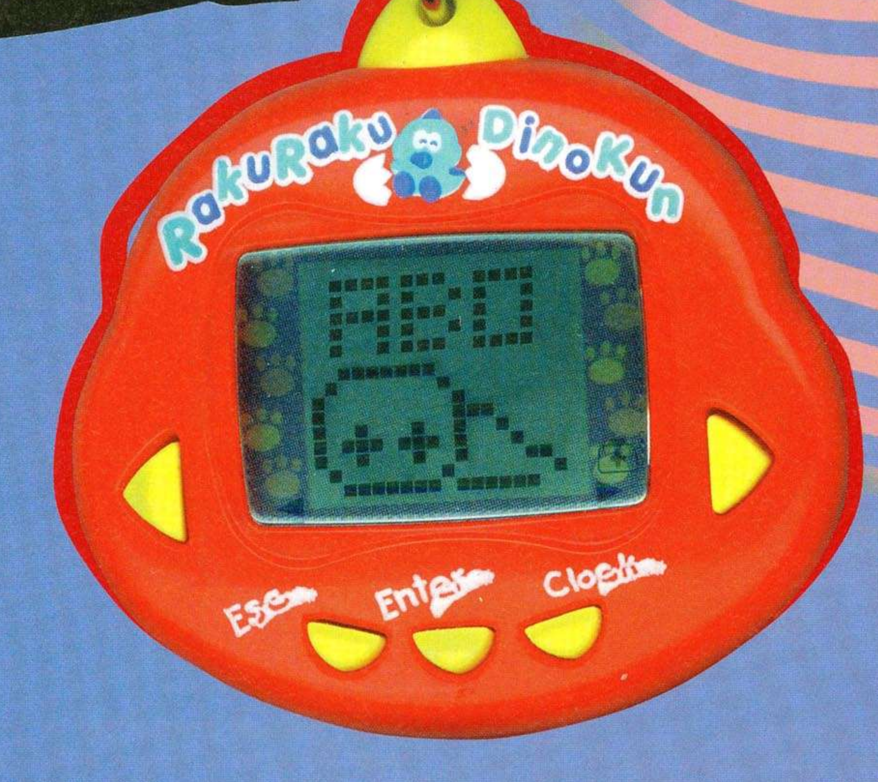
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

**Fon: 0711 - 22291030 oder 20291050**

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

# ABO: jetzt

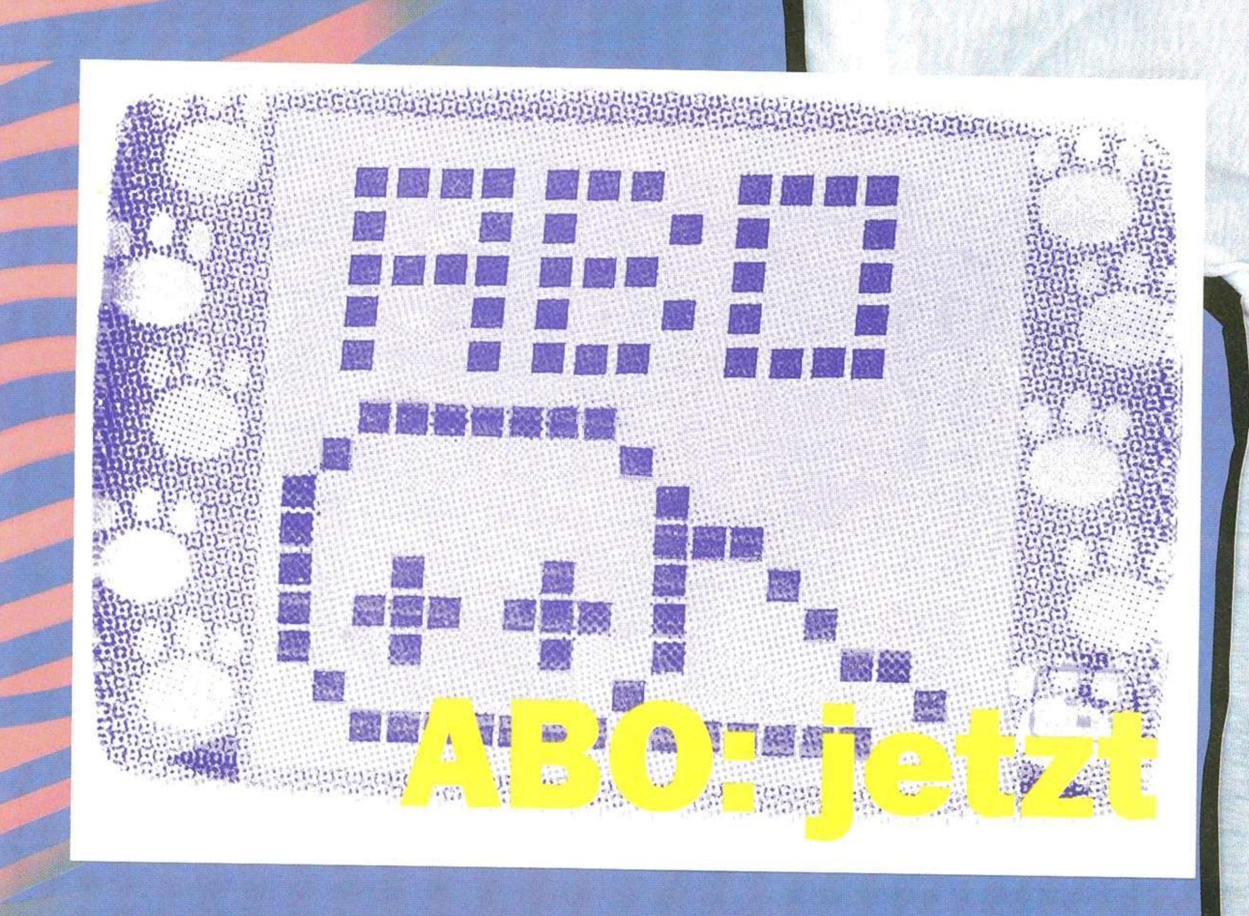





## Aktion Leser werben Leser

Ihr seid begeistert von Fun Generation und wollt Eure Mitmenschen (und Euch) beglücken? Werbt einen Abonnenten und erhaltet als Prämie ein Tamagotchi-Ei von Just!

**Die Vorteile liegen auf der Hand:**
Ihr bekommt das Tamagotchi-Ei mit dem virtuellen Haustier! Füttert es, habt es lieb und spielt mit ihm! Beobachtet sein possierliches Rumgehüpfe mit Wohlwollen. Macht ihn glücklich, daß er über beide Backen grient. Genauso glücklich macht Ihr Euren Freund (oder Freundin), wenn Ihr das monatliches Strahlen beim Lesen der neuen Fun Generation seht (oder wenn er jedes halbe Jahr ein neues FG-Poster aufhängen kann).
(Aktions-Abos können erst nach einem Jahr gekündigt werden)




# FUN GENERATION IM ABO

## Alle Vorteile im Überblick

Fun Generation im Abo ist eine wirklich gute Sache. Abgesehen davon, daß Ihr nicht zum Zeitschriftenhändler laufen müßt, weil das Heft frei Haus geliefert wird, meist sogar vor dem Erstverkaufstag, bekommt Ihr sogar noch was geschenkt!

- Erstmal Geld, denn Ihr spart 10% vom Verkaufspreis
- Dann noch ein Fun Generation-Shirt, 100% Baumwolle mit exklusivem FG-Aufdruck
- Desweiteren haben wir einen tollen Fun Generation-Schlüsselanhänger für Euch gebastelt aus 50% Plastik, einigen Prozent Papier und der Rest ist Metall
- Und aller sechs Monate ein Poster aus der Fun Generation Poster Edition

Julian Ossent

# Warcraft 2

**Die jüngste Vergangenheit hat bewiesen, daß Echtzeit-Strategiespiele im Stil eines Command & Conquer auch auf den Videospielkonsolen zu potentiellen Hits avancieren können. Nachdem mit Westwoods Titel der erste der beiden Realtime-Giganten adaptiert wurde, scheint nun die Zeit für den zweiten Koloss im Bunde zu kommen.**



Unsere Oger und Orks stürzen sich auf die menschliche Barrikaden,...



...und werden restlos abgeschlachtet

Doch wurde bei Command & Conquer als Hintergrundszenario noch unsere Mutter Erde in einer nicht mehr allzu fernen Zukunft gewählt, so wird man bei Warcraft II ins Land Azeroth entführt, einer Fantasy-Welt, in der sich seit Jahren die Menschen im Krieg mit den grausamen Orks befinden. Die erste Schlacht wurde verloren, unsere mittelalterlichen Pendants mußten fluchtartig langgehaltene Stellungen aufgeben und auf ihre Heimathalbinsel flüchten. Doch neue Gefahren ziehen herauf, als eines schönen Tages die Wachtposten eine Ork-Flotille am Horizont entdecken, Ziel: Azeroth, das Land der Menschen selbst. Ähnlich wie bei Virgins Produkt steuert Ihr wahlweise die...







## Horden der grünen Schlächter oder die Truppen der Allianz.

Das Spiel teilt sich grob in zwei Kapitel auf, und zwar in das urprüngliche Warcraft II - Tides Of Darkness und die auf dem PC noch separate Mission-CD Beyond The Dark Portal. Jedes dieser beiden Kapitel beinhaltet eine Kampagne von circa 15 Missionen für jede der beiden Seiten. Anfangs verfügt Ihr meist über eine kleine Armee und einige mehr oder weniger baufällige Gebäude; als erstes gilt es, schnell ein verteidigungsfähiges Lager und eine schlagkräftige Herrestruppe aufzubauen (es gibt pro Seite rund 15 verschiedene Einheiten), mit der dann Schritt für Schritt das unerforschte Land erkundet werden sollte. Trefft Ihr auf feindliche Truppen, entbrennen meist heftige Kämpfe, wobei der Gegner in der Unterzahl jedoch oftmals auch sein Heil in der Flucht sucht, um Euch noch in einen Hinterhalt zu locken. Rund 20 verschiedene Gebäude können gebaut werden, diese verschlingen aber Rohstoffe wie Holz, Öl und Gold, also muß man mit Arbeitern eben diese Güter der Erde einholen gehen. Für das Holz bedient man sich am



Bei Warcraft II gibt es die unterschiedlichsten Landschaften, selbst auf Ork-Territorium kann man später vordringen



Kräftige Einheiten wie Oger und Ritter machen Kleinholz aus unterlegenen Truppen

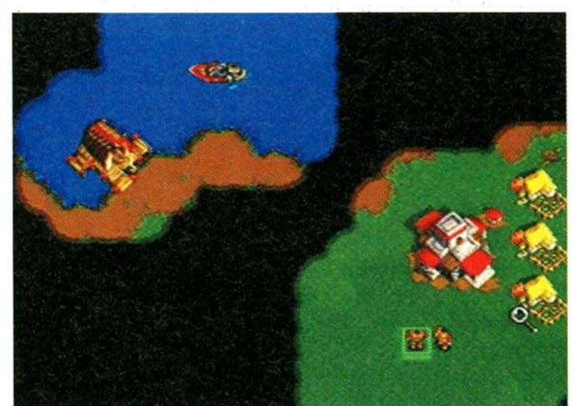
heimischen Baumbestand, das Gold wird in Minen aus dem Fels geklopft, und auf dem Ozean wird mit Tankern nach Öl gebohrt. Je nach Ausbaustufe der einzelnen Gebäude können neue Armee-Einheiten ausgehoben werden-, so dürfen Bogenschützen beispielsweise nur produziert werden, wenn sowohl Kaserne als auch Sägewerk vorhan-







Hafenanlagen sollten gut geschützt werden, am besten mit Kanonentürmen



Am Anfang jeder Karte steht nur ein kleines Truppenkontingent zur Verfügung



Vor dem Todesaltar formiert sich unsere Armeeteile zum Angriff




Nach jeder Schlacht gibt es ein abschließendes Briefing mit genauer Auflistung der Verluste








Die Ölbohrinseln sind für den Schiffsbau absolut essentiell







den sind. Die Anzahl Eurer Truppen hängt ebenfalls von den Einrichtungen ab, nur wenn genügend Bauernhöfe zur Nahrungsversorgung zur Verfügung stehen, kann man neue Heeresteile aufbauen. Im Gegensatz zu Command & Conquer sind bei Warcraft II-The Dark Saga auch Schiffe mit von der Partie, was umfangreiche Seeschlachten und Landungsoperationen auf besetzten Inseln als neue Option hinzufügt.

## Potentieller Kracher

Es liegt mir eigentlich nicht, schon nach einem Preview etwas Wertendes zu sagen, doch soviel vorweg: Warcraft II macht auch auf der PlayStation jetzt schon einen hervorragenden Eindruck. Die Steuerung, mit das Wichtigste bei einem Echtzeit-Titel, ist leicht und eingängig, und auch Sound und Grafik genügen den Ansprüchen eines Strategiespiels voll und ganz. Warcraft II gefiel mir schon auf dem PC einen Tick besser als Command & Conquer (sowohl I als auch II) und zählt mit zu meinen absoluten All-Time-Favourites, deshalb freue ich mich jetzt schon auf den Test der endgültigen Version und wage Euch zu versprechen, daß hier ein heißer Anwärter auf den Strategiespielthron im Kommen ist.




Genre .........Echtzeit-Strategie
Spieler .......................1
Hersteller .........Electronic Arts



Entwickler ..........Blizzard Ent.
Testmuster ........Electronic Arts
Release ............Juli / August



Holger Gößmann

# Hercules

**Schaut man im Lexikon unter dem Schlagwort Hercules nach, bekommt man folgendes zu lesen: „Gestalt der griech. Mythologie, Sohn des Zeus und der Hera. Durch 12 heroische 'Arbeiten' im Dienst des Eurysthenes erlangt H. die Aufnahme unter die Götter."**

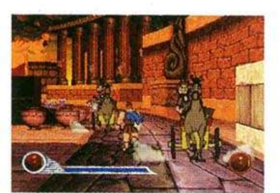


Riesenaufwand für den neusten Disneyfilm: Hier seht Ihr ein Bild aus der Disney-Homepage

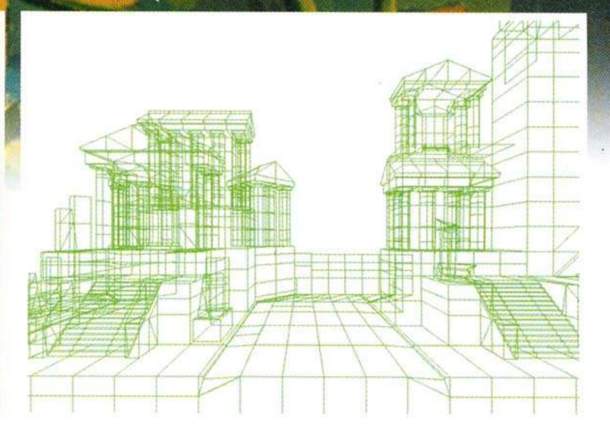
Doch schon bald werden diese Zeilen wohl durch neue ersetzt werden müssen, die wie folgt lauten könnten: „Millionenschweres Zeichentrickabenteuer aus Disney's Cartoonschmiede. Im November 1997 veröffentlicht, brach H. die bisherigen Einspielrekorde der Trickfilme und sicherte den Machern von Aladdin endgültig einen Platz auf dem Olymp der Kinogötter." Der Wortlaut mag etwas enthusiastisch klingen, aber nachdem Fun Generation als erstes deutsches Multiformatmagazin einen Blick auf Software und natürlich ausschnittsweise auch auf den Film werfen durfte, kann man solch hochtrabenden Wortschatz durchaus rechtfertigen, denn schon die Ausschnitte belegten, daß die Zeichner von Hercules dort weitermachten, wo sie bei Aladdin, dem meiner Meinung nach eindeutig besten Disneyfilm, aufhörten. Kommen wir kurz zur Hintergrundstory: Hades, Gott der Unterwelt im alten Griechenland, hat sein sinnloses Dasein satt und plant einen Putsch auf dem Olymp. Beim beliebten Blick in die Zukunft sehen die Handlanger des Oberfieslings nur ein Hindernis: Hercules. Dieser wird daraufhin quasi vom Wickeltisch weg entführt und mit einer Zauberformel zum sterblichen Individuum. Gott sei Dank konnten die Teufelsschergen ihr Werk nicht ganz vollenden, und so bleibt dem Zeussohn seine göttliche Stärke auch auf Erden. Nach der ein oder anderen Heldentat lernt der Jüngling seine große Liebe Megara kennen, die sogleich auch seine einzige Schwäche wird. Diese nützt Hades, entführt die Schöne und schlägt Hercules einen einfachen Handel vor: Dieser überläßt ihm 24 Stunden seine Kraft, und Meg darf unverletzt gehen. Nichtsahnend willigt Hercules ein, sieht sich dann aber einer Horde von Titanen gegenüber, die dem Vater

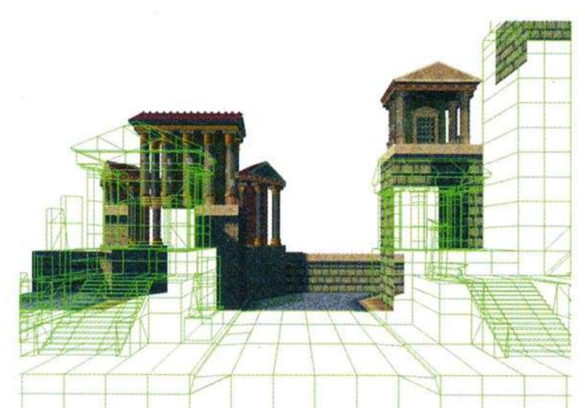

Am Ende eines Levels wartet ein Endgegner auf den Göttersohn


Hier muß Hercules die Statuen stemmen und auf den Gegner im Bildhintergrund werfen


Hier stürmt Hercules durch die antike Innenstadt


Der wiederspenstige Vogel wurde vom göttlichen Blitz niedergestreckt






Vom Drahtgittermodell zur Spielgrafik





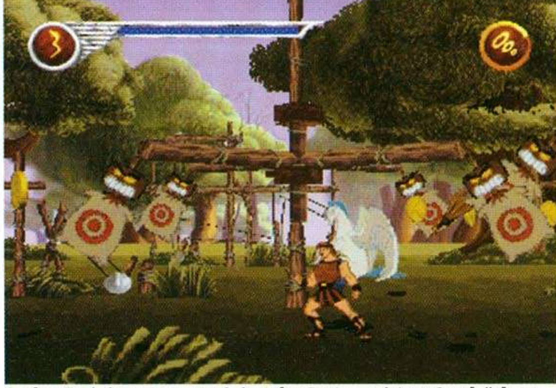




Die 3D Stages dienen als Übergang zwischen den Leveln



In der Geisterhöhle



In den Trainingsstages trainiert der Protagonist an Sandsäcken



Hercules wird von umherfliegenden Gebäudeteilen bombardiert

an den Götterkragen wollen. Bei dem Versuch, Hercules zu töten, trifft ein Zyklop jedoch Megara, und der Deal ist gebrochen. Nun muß der Götterknabe zwei Aufgaben erledigen: 1. den miesen Hintern von Hades vom Olymp zu kicken und 2. die Seele seiner Geliebten aus dem Reich der Toten zu holen.

### Thema: Filmumsetzungen

Nun, wie wir alle wissen, sind Filmumsetzungen in aller Regel mit Vorsicht zu genießen. Meistens sind die Entwicklungszeiten zu kurz, die Budgets ob der superteueren Lizensen zu klein, und daraus resultiert schlechte Software. Diese Problematik hat man bei Disney Interactive geschickt gelöst. Lizensgebühren fallen natürlich für In-House Produkte weg, und dank enger Zusammenarbeit der Filmemacher mit dem Team von Craig Allen (Toy Story, Mickey Mania, Bonkers, etc.) konnte schon recht früh mit der Entwicklung des Games begonnen werden. Das erklärte Ziel der Mannen von Disney Interactive ist es, die Komik und den Spaß vom Film auf das Game zu übertragen und dabei die technischen Möglichkeiten, die die Plattform bietet, zu nutzen. Bemerkenswert ist zunächst, daß einige Originalszenen des Streifens als Zwischenspänne der 10 Level dienen. Auch einige spezielle Cartoons wurden extra für das Spiel angefertigt, wie z.B. die verschiedenen „Game Over"-Screens. Das Heldensprite ist - wie in allen bisherigen Disney-Produkten - exzellent animiert und bewegt sich flüssig durch räumlich wirkende Landschaften. Grund hierfür ist, daß man erstmals Objekte und Gegner 3D gerendert hat, so daß das Game, obwohl es im traditionellen 2D-Stil entwickelt wurde, einen Tiefeneffekt hervorbringt. Besonders beeindruckend sind die Obermotze gelungen, die wie in der Mitte einer Arena plaziert sind, und der Spieler von außen muß versuchen, Herr der Lage zu werden. Hercules verbindet also das einfache, unkomplizierte Gameplay eines Seitenansicht-Jump'n Runs mit moderner Technik der Next Generation-Konsolen. Dabei wird der Spieler in zwei Trainingsmissionen gründlich mit der Steuerung des Games vertraut gemacht, bevor die „eigentlichen" acht Schlachten geschlagen werden müssen. Hercules spielte sich schon im Pariser Nobelhotel an dem Champs-Elysées, wo die offizielle Präsentation stattfand, hervorragend. Grafik und Sound (u.a. drei Originalsongs) überzeugten voll und ganz, was auf einen potentiellen Weihnachtshit schließen läßt. Näheres erfahrt Ihr vermutlich in Ausgabe 10/97.









| | |
|---|---|
| Genre | Jump'n Run |
| Spieler | 1 |
| Hersteller | Sony Computer Ent. |
| Entwickler | Disney Interactive |
| Testmuster | Sony |
| Release | November |





Mayer & Partner

# STRICTLY





Macht kaputt und süchtig.

Macht geil und süchtig.

Gunter Glos

# Fantastic Four

**Nach dem großen Erfolg von Die Hard Arcade von Sega nehmen immer mehr Firmen die Arbeit an einem Final Fight Klone mit Polygon- und Vektorgrafik auf. Auch Probe Entertainment möchte einen Vertreter dieses Genres im Rennen um die Gunst der Käufer haben.**


Es werden Euch beeindruckende Explosionen geboten


Transparent-Effekt, wie hier z.B. der Wasserfall tauchen überall im Spiel auf.

Echte Marvel Comic-Anhänger dürfen nach dem Konkurs des Verlags neue Hoffnungen schöpfen, ihre Helden wieder in Aktion zu sehen. Ein Team von 20 Programmierern, Grafikern und Leveldesignern machten es sich zur Aufgabe, ein Videospiel um die Fantastic Four zu kreieren. Hierbei handelt es sich im ein Beat'em Up im Final Fight-Stil, das zeitgemäß aufbereitet ist. Gekämpft wird größtenteils in horizontal scrollenden 3D-Stages, in denen Ihr auf Scharen von plötzlich auftauchenden Gegner trefft. Im Unterschied zu den Vorbildern von Capcom wurde die Neuentwicklung in ein Polygon-Outfit gekleidet. Als Vorteil hieraus ergibt sich eine freie Kameraführung, die jeden nur erdenklichen Blickwinkel auf das Geschehen zuläßt.




Hier seht Ihr einen der Special-Moves

## Beeindruckende Bilder

Ein besonderes Augenmerk muß man auf die realistischen, mit Hilfe des Motion Capturing-Verfahrens, animierten Akteure und die einzigartigen Special-Effects legen. Gleich am Anfang braust z.B. ein riesiger Laster quer über den Bildschirm und reißt eine Handvoll Widersacher mit sich. In dunkleren Passagen sorgen verstreute Lichtquellen und leuchtende Transparenzeffekte für ein angemessenes Ambiente. Auch das Gameplay bleibt in diesem Projekt nicht außen vor. Hierzu einige Fakten:




Der „Gehörnte" im Hintergrund bewegt sich und erzeugt dadurch einen unglaublichen Tiefeneffekt


Die Special-Effects werten den Spielspaß ungemein auf



Via Multi-Tap-Adapter können bis zu vier Spieler gleichzeitig an der wilden Prügelorgie teilnehmen. Das Spiel erstreckt sich über fünf Level, die in insgesamt 22 Sektionen eingeteilt sind.





Der Regen verstärkt die dreidimensionale Wirkung von Fantastic Four


Riesen Explosionen füllen große Teile des Bildschirms

## Interessantes Gameplay

Jeder der anwählbaren Charaktere verfügt über bis zu 35 verschiedene Bewegungsabläufe. 31 verschiedene Gegner sind im Lauf des Spiels zu bekämpfen. Abwechslung im Gameplay schaffen die individuellen Special Moves jeder Spielfigur. The Thing schlägt beispielsweise mit seiner Faust derart gewaltig auf den Boden, daß ein Erdbeben entsteht und alle Gegner, die es erfaßt, eliminiert. Fahrzeuge werden gerammt und als Wurfgeschosse zweckentfremdet. Die Fantastic Four und der zu erspielende Charakter Silver Surfer lassen sich im Kampf gegen den Obermotz Dr. Doom eine Menge abgedrehter Dinge einfallen. Der Veröffentlichungstermin für Deutschland ist für August angesetzt. Sobald wir weitere Neuigkeiten in Erfahrung gebracht haben, berichten wir Euch über die Fortschritten.



| | |
|---|---|
| Genre | Beat'em Up |
| Spieler | 1-2 |
| Hersteller | Acclaim |



| | |
|---|---|
| Entwickler | Probe Entertainment |
| Testmuster | Probe Entertainment |
| Release | August |



Holger Gößmann

# Nightmare Creatures

**Alone in the Dark lieferte die Vorarbeit, Resident Evil machte den Erfolg perfekt! Klar, daß es um die Games mit der kinoähnlichen Kameraführung geht. Ebenso klar, daß im Kielwasser dieser Erfolge bald die ersten Nachahmungen schwimmen würden.**


Die Monster sind mutierte "Versuchskaninchen" der Okkultisten

Durch einen gekonnten Schwinger hält Ignatius dieses Monster auf Distanz

Als erstes hat sich das französische Kalisto-Team an die Programmierung eines solchen Titels gewagt. Der vielversprechende Titel lautet Nightmare Creatures.

Im Laufe der Zeit wurde London von zwei schweren Feuern heimgesucht. Die Brände aus den Jahren 1666 und 1834 schienen zunächst nichts miteinander zu tun zu haben, doch ein Blick in die düsteren Gassen der englischen Hauptstadt verrät schon bald anderes. Um 1660 gründete sich der Geheimbund Hécate in London, ein Okkultistenring, der nur ein Ziel kannte: die Erschaffung des Übermenschen. Doch jäh vernichtete das Feuer die Früchte ihrer „Arbeit“, und das unterirdische Laboratorium mit all seinen alchimistischen Formeln und Zaubersprüchen wurde von herabstürzenden Gebäudeteilen begraben. Knapp zwei Jahrhunderte später läßt ein renommierter Wissenschaftler namens Adam Crowley den Kult wieder aufleben. Zugleich arbeitet aber auch Dr. Jean F. an der Aufdeckung der Umstände von 1666. Sein Mitstreiter und Teufelsbekämpfer Ignatius Blackward findet eines Tages das Tagebuch von Samuel Pepys, welches wichtige Informationen über die Gruppe enthält, die Crowley bisher entgangen sind. Genau dieses Tagebuch wird Gegenstand eines Raubmordes, der sich im Hotelzimmer des Doktors ereignet, welcher nur noch den Namen seines Mörders in Ignatius Ohr murmeln kann, bevor er sich in die ewigen Jagdgründe verabschiedet. Ahnungslose Bankiers, Geschäftsleute und Doktoren finanzieren den wahnsinnigen Traum vom Supermenschen. Bislang konnte der Schmalspur-Gott aber nur Fehlschläge in seinen Kreationen verbuchen, da die angeblichen Übermenschen sich als überaus häßliche Monster herausstellen, die jetzt die berühmten engen Gassen der Inselhauptstadt unsicher machen. Ignatius, der sich natürlich mittlerweile auf die Socken gemacht hat, um Crowley ausfindig zu machen, erhält Unterstützung von der überaus hübschen, schwertschwingenden Tochter des Wissenschaftlers, der nun selbstverständlich der Sinn nach Rache steht.


In Statuen wie dieser findet man häufig Schalter oder Extras


Die leichtbeschürzte Amazone darf auch bei Nightmare Creatures nicht fehlen


Hier kann man die Statue als Deckung verwenden









Wird man von hinten angegriffen, schwenkt die Kamera automatisch auf den günstigsten Blickwinkel



Die Schnelligkeit von Shirley läßt sich besonders bei großen Monstern ausspielen



Ignatius wird von einem üblen Schlag am Kopf erwischt



Der Mutant hat klare Reichweitenvorteile

## Die Angst in CD-Form

Dies sind also die Figuren, deren Steuerung der Spieler übernimmt. Mögen die Bilder doch sehr denen von Resident Evil gleichen, so kann doch schon jetzt gesagt werden, daß Nightmare Creatures in eine ganz neue Richtung gehen wird. Es handelt sich nämlich in erster Linie um ein Prügelspiel, das natürlich eine wesentlich schnellere und genauere Steuerung verlangt als das Kultspiel von Capcom. „Die vorrangige Idee hinter Nightmare Creatures war es, eine Klopperei vor einer unheimlichen Kulisse zu kreieren", sagte uns der verantwortliche Game-Manager Cyrille Fontaine von Kalisto. „Wir sind sehr große Horror-Fans und haben uns hauptsächlich von Büchern inspirieren lassen, ganz besonders von Tim Powers Anubis Gates. Wir haben versucht die Atmosphäre des Buches mit unserem Lieblingsgenre und den technischen Möglichkeiten der PlayStation zu verbinden." Und das ist ihnen gelungen, denn bei der Präsentation in Paris kamen wir in den zweifelhaften Genuß Nightmare Creatures in abgedunkelter Umgebung zu spielen, und schon bei der Vorabversion wurde die Stimmung exzellent herübergebracht. Man schleicht sich mit seiner Figur durch verwinkelte Gassen und wird völlig überraschend von der Seite angegriffen. Durch voluminöse Soundeffekte unterstützt, fährt dem Spieler der Schreck durch Mark und Bein, bevor er schließlich das Schwert von Shirley oder Ignatius´ Kampfstock hochnimmt und dem Monster den Garaus zu machen versucht. Hier wurde vor allen Dingen streng auf das Gameplay geachtet. „Es bringt nichts, wenn ein Spieler sich durch primitives Tastendrücken durchsetzen kann", so Cyrille, „wir haben darauf geachtet, daß man nur durchkommt, wenn man alle Specialmoves und Kombos des Spiels kennt und durch Ausweichen seine Gegner ins Leere laufen läßt." Dadurch wird die Wahl des Helden zur Grundsatzentscheidung. Shirley ist flink wie eine Gazelle und kann vielen Schlägen durch einen gekonnten Side-Step entgehen, ihre Panzerung und ihr Durchhaltevermögen gleichen aber eher einer durchschnittlichen Weinbergschnecke. Ignatius steht wie ein Turm in der Schlacht. IM doppelten Sinn: weder fällt er allzu schnell, noch kann er in brenzligen Situationen die Socken scharf machen und seinen Kopf durch Flucht aus der Schlinge ziehen. Den Kombos kommt besondere Bedeutung zu, da sie den Widersachern nicht nur mächtig Energie abziehen, sondern auch noch Gliedmaßen abtrennen können, was die Beweglichkeit bzw. die Schlagkraft der Monster doch erheblich einschränkt. Auch die Puzzleeinlagen wurden nicht außen vor gelassen, und so finden sich Schalter und Gegenstände am Wegesrand, die entdeckt und eingesetzt werden müssen. In 15 Leveln muß sich der Spieler behaupten, bevor er Adam und seinem Kult das Handwerk legen kann. Dabei warten unzählige Monster und drei gigantische Endgegner auf ihn, die er ebenfalls durch Smartbombs wie Zaubersprüchen oder Maschinengewehrsalven vom Bildschirm blasen kann. Wer Nightmare Creatures einmal gesehen hat, der wird von der Schnelligkeit der Kameraführung und der ruckelfreien Grafikdarstellung beeindruckt sein. Ein Grund mehr also, auf den Titel, der im Oktober erscheinen wird, zu warten.



Mit dem Rücken zur Wand



Bei zwei Gegner heißt es die Übersicht zu behalten






Genre ..........Action-Adventure
Spieler ..........................1
Hersteller ..................Sony



Entwickler ..............Kalisto
Testmuster ..................Sony
Release ................Oktober



Götz Schmiedehausen

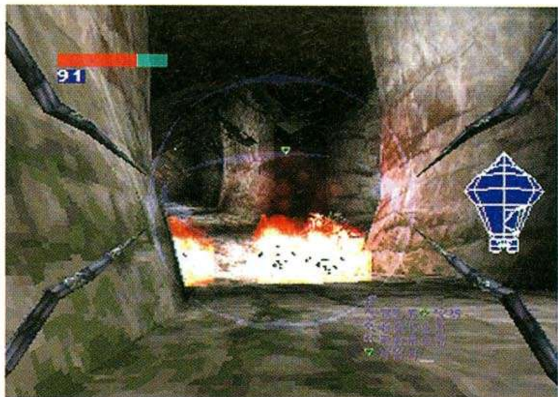
# Shadow Master

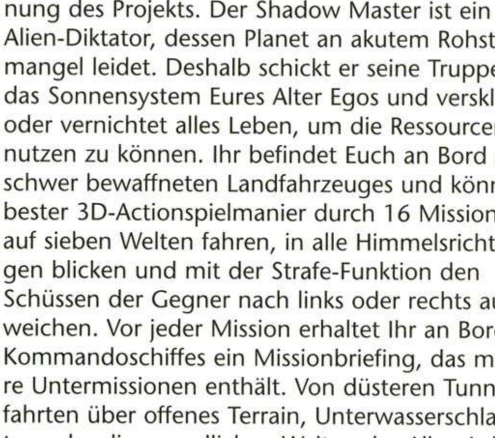
**Aus dem Psygnosis-Entwicklungsteam Travellers Tales entwickelte sich die Tales Two-Gruppe, die schon im letzten Jahr begann, an einem Spiel mit dem Codenamen „Rodney Matthews" zu arbeiten.**


Fantastische Licht-Schatten-Effekte veredeln Psygnosis Edel-Engine


Diesen gegner umgibt ein Kraftfeld

Dies ist auch gleichzeitig der Name eines Künstlers, der so etws wie die englische Antwort auf H.R. Giger darstellt. Dessen Grafikentwürfe waren Grundlage für die futuristischen Welten von Shadow Master, so die neue und endgültige Bezeichnung des Projekts. Der Shadow Master ist ein Alien-Diktator, dessen Planet an akutem Rohstoffmangel leidet. Deshalb schickt er seine Truppen in das Sonnensystem Eures Alter Egos und versklavt oder vernichtet alles Leben, um die Ressourcen nutzen zu können. Ihr befindet Euch an Bord eines schwer bewaffneten Landfahrzeuges und könnt in bester 3D-Actionspielmanier durch 16 Missionen auf sieben Welten fahren, in alle Himmelsrichtungen blicken und mit der Strafe-Funktion den Schüssen der Gegner nach links oder rechts ausweichen. Vor jeder Mission erhaltet Ihr an Bord des Kommandoschiffes ein Missionbriefing, das mehrere Untermissionen enthält. Von düsteren Tunnelfahrten über offenes Terrain, Unterwasserschlachten oder die unendlichen Weiten des Alls wird alles an Levelthematiken geboten, was das Spielerherz sich erträumt. Die Aliens sind komplett aus Polygonen zusammengesetzt, hochkomplex aus 170 bis zu über 400 Polygonen konstruiert, die in spektakulären Explosionen das Zeitliche segnet.


Die Feuerwalze schießt auf Euch zu


Hier fährt man einen Berg hoch


Der Gegner feuert noch während er brennt


Die Polygone fliegen Euch um die Ohren


Ein Echsenmonster versperrt den Weg


Eine der vielen Spezial-Waffen

## Don't search for the monsters, they search for you!

Ein Mangel an monströsen Mißgeburten aus unbekannten Dimensionen herrscht bei Shadow Master nicht. Wenn man um eine Ecke schleicht, braucht man nicht nur mit einem, sondern gleich mit einer ganzen Gruppe Aliens zu rechnen. Sha-





Ein Generator, den man vernichten muß


An jeder Ecke lauern Monster

dow Masters orientiert sich in punkto Gameplay mehr an Massen-Shoot'em Ups denn an echten 3D-Shootern à la Quake oder Disruptor. Die Level sind hochkomplex und nicht linear aufgebaut, trotzdem liegt der Schwerpunkt weniger auf Erkundungen und dem Erkennen logischer Zusammenhänge, sondern auf hochgradig actionorientiertem Hi-Tech-Gemetzel. Die Musik wird ein Melange aus Industrial und Grunge sein, sehr zeitorientiert jedenfalls. Die Entwickler sind vor allem mit ihrer 3D-Engine im höchsten Maße zufrieden und legen dem potentiellen Spieler vor allem den Unterwasser-Level Ocela ans Herz. Mehr in einer der nächsten Ausgaben.

**in:former**

Genre ................3D-Shooter
Spieler ........................1
Hersteller ...............Psygnosis



Entwickler ...............Tales Two
Testmuster ...............Psygnosis
Release ...................4. Quartal



Andreas Binzenhöfer

# Batman & Robin

**Mit Hollywood-Größen wie Arnold Schwarzenegger, George Clooney und Alicia Silverstone wird Batman & Robin sicherlich einer der Kino-Sommerhits 1997.**


Batman legt eine kreative Pause ein



Batman hält nach Ganoven Ausschau

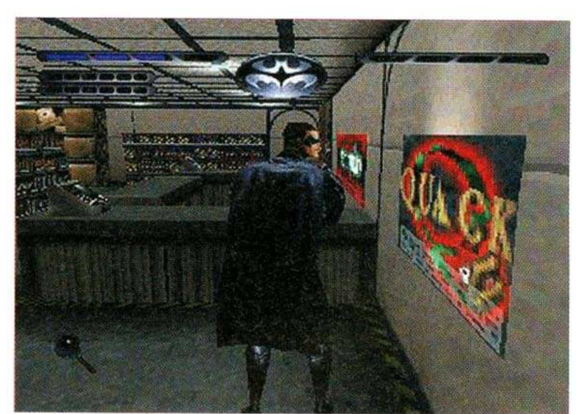

Der Bat-Cave darf natürlich auch nicht fehlen

Wen wundert's da noch, daß sich Acclaim sofort die entsprechende Lizenz organisiert hat, um am großen Vermarktungsgeschäft kräftig mitzuverdienen. Der Spieler schlüpft wahlweise in die Rolle von Batman (George Clooney), Robin (Chris O´Donnel) oder Batgirl (Alicia Silverstone), die allesamt ihrem Filmidol nachempfunden sind. Jeder der drei Superhelden hat seine individuellen Specialmoves, Waffen und natürlich die obligatorischen Wurfgeschosse. Wie schon bei dem allerdings nicht allzu erfolgreichen The Crow: City of Angels wurden die Level mit einer 3D-Engine modelliert, so daß Pixel-Gotham-City dem Realbild extrem nahe kommen soll. Den eigentlichen grafischen Leckerbissen bildet allerdings das dynamische Trio, die Figuren erinnern stark an diejenigen aus dem Charakter-Auswahl-Menü von Batman Forever, -zwei Teams waren alleine mit der realistischen Gestaltung des Umhangs von Batman beschäftigt, so daß dieser bei Sprüngen, Drehungen, etc. wunderschön hin und her flattert.


Batman trifft auf Mr. Freeze


Noch lacht Mr. Freeze


Das Gotham Museum of Art


Das Lösen der Aufgaben ist komplexer als bei den letzten Teilen


Arnie alias Mr. Freeze

## Hi Freeze, I´m Batman!

Batman & Robin hat eindeutig das Potential, zum besten Acclaim-Batman aufzusteigen. Zum einen ist es bei weitem nicht mehr das simple Draufhau-Spiel, das man von den vorherigen Teilen kennt, zum anderen finden die Verbrechen in Echtzeit statt, will heißen, wer zu spät kommt , den bestraft das Drehbuch. Die Hauptgegner sind selbstverständlich wie im Film Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger) und Poison Ivy (Uma Thurman), die nicht nur zu Fuß, sondern auch mit diversen Bat-Vehikeln sowie dem cleveren Einsatz des Bat-Computers quer durch Gotham City gejagt werden. Alles in allem scheint Batman & Robin ein vielversprechendes Action-Game zu werden, auf das wir uns schon jetzt alle freuen dürfen.

**in:former**

Genre ....................Action
Spieler ....................1-2
Hersteller ..............Acclaim



Entwickler ...............Probe
Testmuster .............Acclaim
Release ..........4. Quartal 1997






# Parappa The Rapper

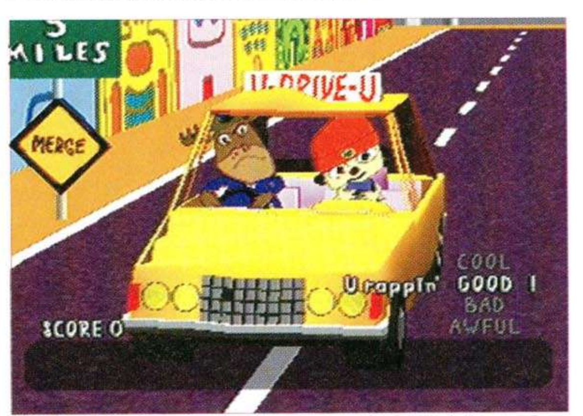
**Wie würdet Ihr handeln, wenn Ihr eine fantastische Zeit mit Euren Freunden und Eurer großen Liebe verbringt, und ein aufgeblasener Angeber, der alles besser kann, zerstört Eure ganze Harmonie und versucht zu allem Überdruß auch noch, Euch die Begehrte auszuspannen?**


Parappa und seine Angebetete aus dem Blumenreich



Der zwiebelköpfige Sensei ist mit Parappa zufrieden

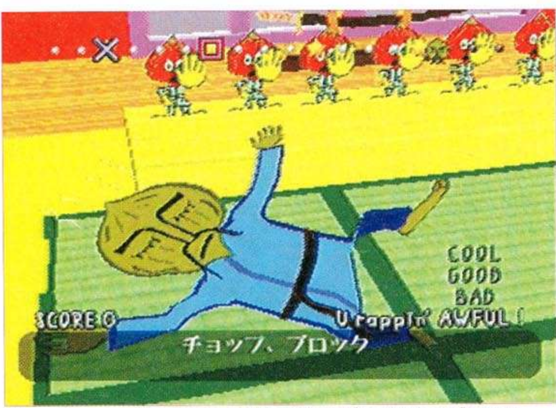
Parappa jedenfalls nimmt das Ganze nicht ohne Weiteres hin und setzt alles in Bewegung um seine angebetete Sunny Funny von seinem arrogantem Widersacher fernzuhalten, was jedoch auf keinen Fall ein leichtes Unterfangen ist. Unser kleiner Held sieht ziemlich schnell ein, daß er einen langen Weg beschreiten muß, um seinem Konkurrenten die Stirn zu bieten. Das Drama artet somit in ein Action-Geschicklichkeitsspiel aus, das von zahlreichen Renderfilmen untermalt wird, durch die der Spieler die Story mit viel Witz im Comicstil vermittelt bekommt.



In der Fahrschule lehrt Euch ein Elch das richtige Verhalten auf der Straße

## Rap Dich zum Ziel

In jedem Level wird Parappa vor eine neue Prüfung gestellt, die wiederum in mehrere Lektionen unterteilt ist. Begleitet wird er auf seinem Werdegang immer von einem, in dem jeweiligen Abschnitt heimischen Lehrer, der ihm singend oder rappend die notwendigen Instruktionen vermittelt. Das Spielschema an sich ist einfach: auf einer Leiste am oberen Bildschirmrand werden Tastenkombinationen aufgeführt, die man unbedingt im Auge behalten sollte. Jedes Symbol dieses „Sprach-Combos" steht für ein oder mehrere Wörter des vom Lehrer gerappten Textes; durch schnelles Nachdrücken der richtigen Tasten spricht Parappa die lehrreichen Strophen nach, was dem Spieler ein gutes Rhythmusgefühl abverlangt. Begleitet von knackigen Funk-, Rap- oder Reggaestücken findet er sich so zum Beispiel bei der Fahrprüfung rappend neben einer rappenden Polizistin wieder, um den begehrten Führerschein zu erlangen. Um zu sehen, wie gut man sich als „Freestylemusiker" erweist, ist dem Ganzen ein Rap-Wertungskasten beigepackt; ist man auf diesem am Ende einer Runde gut oder sogar cool, ist Parappa wieder ein Stück näher am „perfekten Mann". Wer sich also für Musik oder Geschicklichkeitsspiele begeistern kann, darf sich auf einen innovativen Spielspaß freuen, wenn wir dieses Spiel in einer unserer nächsten Ausgaben genauer unter die Lupe nehmen.



Wenn Parappa daneben rappt (oder tanzt), geht der Lehrer zu Boden



Die Rap-Lehrer im Überblick. Jeder vertritt einen anderen Stil wie Freestyle, Raggamuffin oder Old School


Die Tastenkombinationen oben helfen Euch beim hektischen Drücken


Der Ragga-Frosch ist eindeutig der coolste Vorsprecher



| | |
|---|---|
| Genre | Music-Action |
| Spieler | 1 |
| Hersteller | Sony C.E. |
| Entwickler | Sony C.E. |
| Testmuster | Sony C.E. |
| Release | Juli |




Markus Appel

# Croc

**Die alteingesessene Programmierfirma Fox Interactive präsentiert ihr erstes In-House-Produkt: Mit dem Krokodilbaby Croc gilt es, im Stil von Mario, Crash Bandicoot und Co. ein komplexes 3D-Jump'n Run Abenteuer zu bestehen.**


Die Darstellungsperspektive wechselt


Ein Lavalevel, wie man ihn von Crash oder Mario kennt


Der Stein schwimmt über dem Feuersee


Gleich geht Croc die Luft aus

Eine uralte Legende der Gobbo-Insel besagt, daß vor vielen Jahren ein Krokodilbaby auf mysteriöse Art und Weise an den Strand gespült wurde. Als alter Tierfreund hat der König der Gobbos es natürlich sofort adoptiert, in sein Herz geschlossen und zum Knuddeln freigegeben, so daß Croc, so der Name des Kerlchens, und die Gobbos in friedlicher Eintracht zusammenlebten. Das friedliche Miteinander wurde jedoch jäh gestört durch den bösen Magier Baron Dante, der aufgrund seiner Eifersucht auf die Harmonie der Inselbewohner einen Fluch über das Atoll legte. Infolgedessen richteten sich alle Tiere gegen ihren König, nur Croc ist nunmehr die einzige Hoffnung auf eine Wiederkehr der friedlichen Zeiten. Um dieses zu erreichen, hat Croc die Aufgabe, mit Hilfe seiner für einen Jump'n Run-Helden typischen Eigenschaften das Böse zu besiegen und bis zu 60 Level zu erkunden , die auf sechs Welten verteilt sind. Hierbei warten allein 20 Bonuslevel darauf, vom Spieler entdeckt zu werden. Ansonsten gilt altbewährtes Mario-Prinzip: unser Held kann laufen, springend die Gegner platt machen, diverse Seile oder Lianen emporklettern, schwimmend im Wasser vorankommen sowie mittels eines Schwanzschlages die Feinde in Schach halten. Wie es sich für ein ordentliches Jump´n Run gehört, gibt es natürlich eine Menge an Extras einzusammeln. Dadurch können sowohl die Gegner für eine kurze Zeit eingefroren, oder aber Croc für eine ebenfalls begrenzte Zeitspanne unsichtbar gemacht werden. Ferner kann der Spieler durch das Einsammeln der in den Leveln verstreuten Kristalle Extraleben ergattern. Ist ein Level erfolgreich absolviert worden, muß der Spieler zunächst einen Hauptgegner besiegen, um in den nächsten Level zu gelangen. Sind alle Level einer Welt geschafft, gelangt Croc in einen Bonuslevel, nach dessen Abschluß eine animierte Videosequenz auf die nächste Welt einstimmt.


Der Schlüssel liegt unter Wasser

## Altbewährt und trotzdem gut

Jetzt könnte natürlich jemand sagen, Croc sei nichts anderes als eine ausgewogene Mischung aus Mario, Sonic, Crash Bandicoot und Crystal Dynamics Gex. Damit hatte er vollkommen recht, jedoch verstanden es die Programmierer von Fox Interactive aufs Beste, diese gekonnt umzusetzen. Der Mangel an innovativen Ideen gerät schnell in Vergessenheit angesichts der detaillierten, flüssigen Grafik und den Animationsphasen des Helden, sowie der benutzerfreundlichen Steuerung. Die 60 verschiedenen 3D-Hintergründe sind farbenfreudig in Szene gesetzt und laden dazu ein, immer neue Rätsel zu knacken. Allerdings ist Vorsicht geboten, denn die Konkurrenz schläft nicht: Sony Interactive plant zur Zeit schon den Release von Crash 2 (vorerst in den Staaten), und Crystal Dynamics reaktiviert ihren Jump'n Run Helden Gex (Gex: Enter the Gecko). Sicherlich werden diese Titel den Fans des Genres die Herzen höher schlagen lassen, wie aber Croc dabei abschneiden wird, kann erst demnächst im Fun Generation-Test beantwortet werden.




Genre ............... Jump'n Run
Spieler ........................ 1
Hersteller .......... Electronic Arts



Entwickler ........ Fox Interactive
Testmuster ........ Electronic Arts
Release ................. Herbst

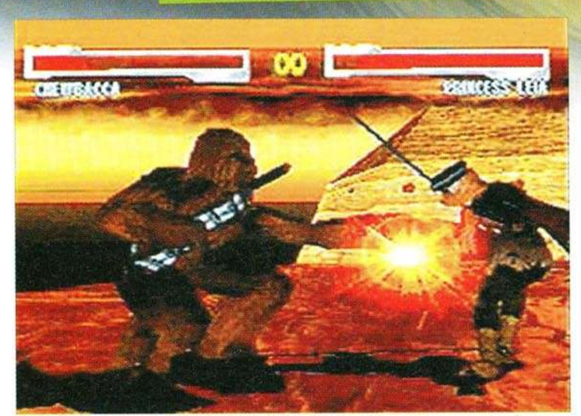


Das Poster fehlt




# Star Wars - Masters of Teras Kasi

**Lizenzen, die in Verbindung mit Star Wars vergeben wurden, waren schon oft Grundlage für die verschiedensten Spiele-Genres wie Combat Simulations, First-Person Action-Games und einer Unzahl von Konsolen-Titeln auf dem SNES.**



Die Hintergründe vermitteln dem Spiel unheimlich Atmosphäre



Gegnerische Treffer erzeugen Lichtblitze und signalisieren Euch wo Ihr Euren Gegner getroffen hab

Bei Masters of Teras Kasi stehen sich die Charaktere des Star Wars-Universums gegenüber, um in einem Beat'em Up unter sich den Meister des Teras Kasi auszumachen. Diese Spiele finden zur gleichen Zeit wie die Story zu Shadows of the Empire statt und beinhalten einen neuen, bisher unbekannten Charakter. Bei Arden Lyn handelt es sich um einen bezahlten Killer, der von Darth Vader angeheuert wurde, um leitende Köpfe der Allianz umzubringen. Arden Lyn ist ein Meister der Martial Arts, bekannt unter dem Namen Teras Kasi, ein Kampfstil, der seine Kraft durch die Macht bezieht. Mit der Aufgabe, die Rebellen vor Lyn zu schützen, beginnt Luke Skywalker einzelne Auserwählte der Rebellen-Allianz in dieser Kunst zu unterweisen. Mit von der Partie sind Luke Skywalker, Prinzessin Leia, Han Solo, Chewbacca, Boba Fett sowie Thok (ein Gamorran), der besagte Arden Lyn, Hoar (ein Tusken Raider) und zuguterletzt Darth Vader persönlich, der selbstverständlich als Endgegner fungiert. Wie in jedem anständigen Beat'em Up fehlt es laut Lucas Arts auch nicht an versteckten Charakteren, die es zu finden gilt.



Hier seht Ihr Thok im Kampf gegen Luke Skywalker



Jeder Kämpfer kann wählen, ob er mit einer Waffe oder mit der Faust kämpfen möchte

## Interessantes Kampfsystem

Der Spieler kann sich vor dem Kampf entscheiden, ob er mit einer Waffe kämpfen möchte. Luke benutzt das Laserschwert und Han Solo den Laser-Blaster. Der Unterschied zwischen den Kämpfern besteht darin, daß der Kämpfer mit der Waffe in seiner Schnelligkeit und seiner Reaktionszeit seinem Gegenüber unterlegen ist, aber dafür mit einem Schlag mehr Schaden anrichtet. Im Gegensatz dazu ist der Fighter ohne Waffe schneller, muß aber öfter einen gezielten Treffer beim Gegner landen. Masters of Teras Kasi soll nach Auskunft von Lucas Arts noch im Herbst veröffentlicht werden. Wir hoffen, Euch schon in den nächsten Ausgaben mehr über Lucas Arts' neustes Projekt aus einer weit, weit entfernten Galaxie berichten zu können.


Jeder Kämpfer wirft einen Schatten, der in Echtzeit berechnet wird


Die Spielfiguren sind so groß, daß sie den Bildschirm fast vollständig ausfüllen




| | |
|---|---|
| Genre | Beat'em Up |
| Spieler | 1-2 |
| Hersteller | Lucas Arts |
| Entwickler | Lucas Arts |
| Testmuster | Fun Generation |
| Release | Herbst '97 |








Philipp Noack

# Last Bronx

**In der Spielhalle ist AM3s erstes 3D-Beat´em Up gegen Virtua Fighter 3 etwas untergegangen. Das soll sich nun auf dem Saturn ändern.**



Ein Roundhouse verlangt viel Gespür für's richtige Timing



Die hochauflösende Grafik macht Last Bronx zum Highlight

Grundsätzlich hat man auf Segas Next-Generation-Flagschiff zwei Möglichkeiten hinsichtlich der 3D-Programmierung. Entweder man verwendet High Resolution und erhält auf diese Weise klare, detailreiche Bilder - allerdings muß dann auf Gouraud Shading und Lichteffekte verzichtet werden -, oder man entschließt sich für eine niedrigere Auflösung und kann dann die genannten Effekte und zusätzlichen Texturen implementieren. Bei Fighting Viper und Fighters Megamix z.B. ist AM2 letzteren Weg gegangen. Bei diesen Titeln wirkt die gesamte Optik natürlich schwächer als bei einem hochaufgelösten Virtua Fighter 2. AM3 hat sich ebenfalls entschieden, mit Last Bronx in diese Richtung zu marschieren. Zum jetzigen Zeitpunkt waren die Hintergründe (bis auf eine Käfig-artige Umzäunung) in reinem 2D gehalten, und sollten die Sega-Mannen nicht noch in letzter Sekunde ein programmiertechnisches Wunder vollbringen, wird sich daran auch nichts ändern.




Es gibt einfach Siegerposen, die sind schöner als andere

## Technik, die begeistert

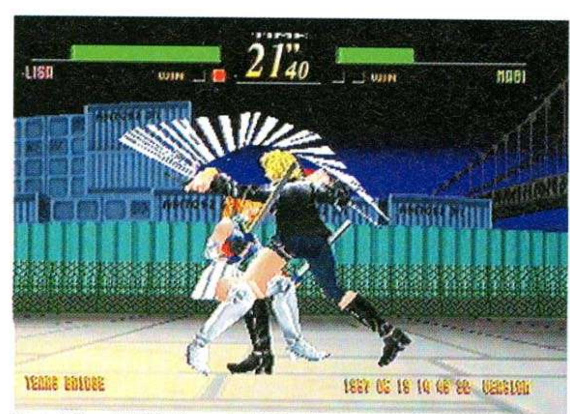
Dennoch hat man mit einer Frame-Rate von 60 fps schon jetzt Erstaunliches geleistet, denn im Vergleich zu Virtua Fighter 2 werden in Last Bronx wesentlich mehr Polygone dargestellt (allein durch die Waffen der Figuren!). Ähnlich wie bei Soul Edge oder Star Gladiator ziehen die Schwerter auch hier einen kleinen Schweif hinter sich her. Die Spielmechanik erinnert an die anderen Sega-Inhouse Produktionen. Neben Schlag-, Tritt- und Block-Button existiert eine Taste zum Nehmen des Gegners. Auf spektakuläre Special Moves wie Feuerbälle wurde zugunsten einer möglichst realistischen Darstellung verzichtet. Kern des Spiels sind vielmehr die unzähligen Möglichkeiten eine Combo „zusammenzubauen". Nur spezielle Kombinationen aus Richtungs- und Kampftasten ergeben längere Schlagserien, die beim Kontrahenten teils ver-




Lisa vereint Ballettkünste mit Martial Arts



Mit Yusaku gehen einige Combos besonders einfach



Den „Schweif-Effekt" aus Soul Edge hat AM3 einfach nachgeahmt



Jeder Fighter verfügt über mehrere Wurfattacken







Zweimal Nagi...




...zweimal die reine Freude!




Lisa ist eine der schnellsten und gelenkigsten Figuren




Mit dieser „Polizeifrau" ist nicht zu spaßen




Spalt N - schaltet den Schmerz ab, schnell!




Die Pfeilschilder begrenzen das Spielfeld



ohne Worte



Die Hintergründe wirken verblüffend dreidimensional

nichtende Wirkung zeigen. Jeder der acht Fighter (drei Mädels und fünf Jungs) verfügt über unterschiedliche Wurf- und Combotechniken.

## Der Tekken-Killer

... könnte Last Bronx durchaus werden. Die uns vorliegende bereits spielbare Version macht einen ganz hervorragenden spielerischen und grafischen Eindruck. Die Bewegungen der Charaktere sind sehr sauber und flüssig, ihre Texturen tadellos. Die Backgrounds wirken erstaunlich dreidimensional und bieten genügend Abwechslung fürs Auge. Hinzu kommt, daß sich Last Bronx schon jetzt sehr überzeugend spielen läßt, Combos und Mini-Specials gehen flott von der Hand und die Computergegner zeigen ausreichend künstliche Intelligenz. Ich bin jedenfalls schon jetzt sehr auf das Endprodukt gespannt.




Man kann die Begrenzung in den Kampf einbeziehen




Genre ............... 3D-Fighting
Spieler ......................... 1-2
Hersteller .................... Sega



Entwickler .................. AM3
Testmuster .................. Sega
Release ........... 3./4. Quartal 97



Andreas Binzenhöfer

# wipEout 2097

**wipeout 2097, unser Spiel des Monats 10/96 (PSX), schafft nun endlich den Sprung auf den Sega Saturn. Nach einem kurzen Blick auf die Betaversion war schnell klar, daß es sich bei wipeout 2097 wohl um eine 1:1 Konvertierung der PlayStation-Version handeln wird.**



Die Gleiter schweben über der Fahrbahn



Die Gleiter ziehen einen Schweif nach sich

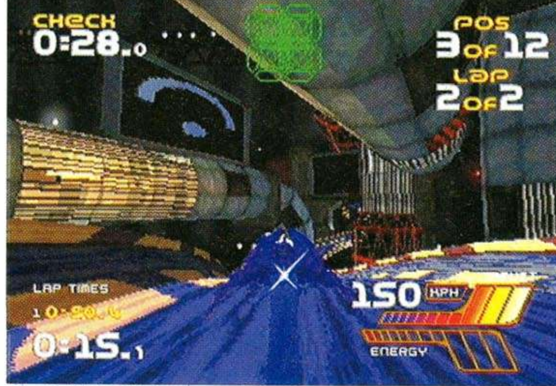
Mit einem von vier Teams bestreitet man zunächst eine von drei Rennklassen (Vector-, Venom- und Rapier-Class) mit je zwei Strecken. Hierauf gilt es in der Phantom-Class (mit gerade mal drei Continues), sämtliche Strecken als erster zu beenden, um daraufhin mit zwei Extrastrecken belohnt zu werden. Alle acht Kurse zusammen bilden die Piranha Challenge, die nur von echten Spielepro-fis mit guter Streckenkenntnis, die man sich am besten im Time Trial aneignet, zu knacken ist. Das Waffenarsenal des ersten Teils wurde auch etwas aufgestockt: Neu ist z.B. eine Art Erdbebeneffekt, der die Fahrbahn in eine riesige Welle verwandelt. Die Gleiter sind neuerdings auch mit einer Energieanzeige ausgestattet, die bei erheblichen Schäden allerdings wieder an bestimmten Stellen mit Red Bull aufgefüllt werden kann.



Bei wipeout sind abgefahrene Sprünge an der Tagesordnung

### Powered by Red Bull

Meiner Meinung nach verfolgt Red Bull eine sehr gut durchdachte Marketing-Strategie, indem man Psygnosis finanziell unterstützt. wipeout 2097 ist und bleibt das Spiel der Techno-Generation schlechthin. Die futuristischen Strecken eignen sich selbst auf dem Saturn als optimales Grafik-Demo zum Beeindrucken von Freunden und Verwandten, und selbst konsolenlose Zeitgenossen sollten es sich aufgrund der einzigartigen Techno Tracks (die auch mittels CD-Player abspielbar sind) überlegen, sich wipeout als Audio-CD zuzulegen. Spielerisch konnten schon jetzt beide Perspektiven überzeugen, wobei wir selbstverständlich, schon alleine der spektakulären Optik wegen, die Ego-Perspektive bevorzugen. Atemberaubende Sprünge und nette Spielereien wie Regenrennen lassen des weiteren viel erhoffen. Bis wir also in einer der nächsten Ausgaben erfahren, was wipeout 2097 letztendlich wirklich aus dem Saturn kitzelt, gehe ich erst einmal eine Dose Red Bull trinken.



Die Grafik ist für Saturn-Verhältnisse extrem lecker



**in:former**

Genre ................ Rennspiel
Spieler ................ 1
Hersteller ............ Psygnosis



Entwickler ........... Perfect Ent.
Testmuster ............ Sega
Release ................ August



# Actua Soccer Club Edition


Die Spannung wächst



Der Strafraum brennt!



Es gilt, den Rückstand wieder wett zu machen

„ Ein Fußballspiel beinhaltet folgende Gegebenheiten: 22 Spieler jagen einem Ball hinterher, und am Ende gewinnt immer Deutschland." So oder so ähnlich hat es einmal Gary Lineker bei der letzten EM in England zum Ausdruck gebracht.

In Actua Soccer jedoch kann Deutschland gar nicht als Sieger vom Platz gehen, denn die 20 existierenden Mannschaften kämpfen lediglich um die Meisterschaft in der Primar League.

Bevor Ihr Euch in den Ligakampf begebt, könnt Ihr diverse Einstellungen vornehmen. So kann man unter 10 Spielerformationen auswählen, das Schiedsrichterverhalten bestimmen, die reelle Spielzeit verändern, die Kameraperspektieve festlegen und anderes mehr.

Die Computergegner sind unterschiedlich stark und besitzen teilweise eine recht hohen Spielintelligenz. Höchst erfreulich ist die einfache Tastenbelegung und das flüssige Spielgeschehen. Der Kommentator redet glücklicherweise nur das Nötigste und nennt den jeweils ballführenden Spieler beim Namen.

Leider sind die Hintergrundgeräusche, die das Gejaule der Fans darstellen sollen, zu sehr verunglimpft worden. Bedauernswert ist auch, daß des öfteren graphische Ungereimtheiten auftreten. So kann es z.B. passieren, daß sich der Ball hinter der Torlinie befindet und der Torwart sich anschließend auf den Torabstoß vorbereitet.

Und seid bitte nicht verwundert, wenn der Torwart den Ball zur Ecke klärt und im gleichen Moment wieder einen Torabstoß ausführt. Actua Soccer ist...

## ...kein Spiel für Filigrantechniker.

Vielmehr kristallisiert sich die typisch englische Spielweise von Spiel zu Spiel immer mehr heraus: Kick and rush!

Das heißt, der Ball wird nach vorne geschossen bzw. in den Strafraum geflankt, anschließend die Schußtaste mehrmals betätigt und gehofft, daß der Ball irgendwie hinter der Torlinie landet. Ausgefeilte Schußtechniken lassen sich nur sehr schwer verwirklichen.

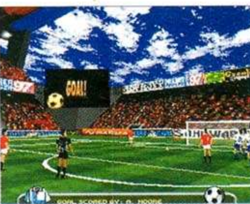
Ein weiteres Manko ist beim Torhüter festzustellen. Entweder er zeigt eine Weltklasseleistung, oder er ist so grottenschlecht, daß er sogar Schüsse von der Mittellinie nicht zu halten vermag. Zudem haben Spieler häufig starke Probleme, hohe Bälle anzunehmen. Schade.

Insgesamt gesehen ist Actua Soccer ein durchschnittliches Fußballspiel, dem es allerdings nicht gelingt, den Spieler auf längere Zeit zu motivieren.

### >Rand-Notiz

Um zu einem schnellen Torerfolg zu gelangen, solltet Ihr über die Flügel kommen, mit hohen Flanken die Bälle in den Rücken der Abwehr spielen, die Schußtaste mehrmals drücken und hoffen, daß der Ball irgendwie ins Netz geht. Keine Panik vor gegnerischen Flügelvorstößen, denn deren Außenstürmer bekommen jene taktischen Maßnahmen selten auf die Reihe. Der Gegner erzielt seine Tore im Fünf-Meter-Raum größtenteils aus spitzem Winkel.


Mit dem richtigen Torinstinkt ...



...klappt`s auf alle Fälle!



Die Teams - oder: die Qual der Wahl



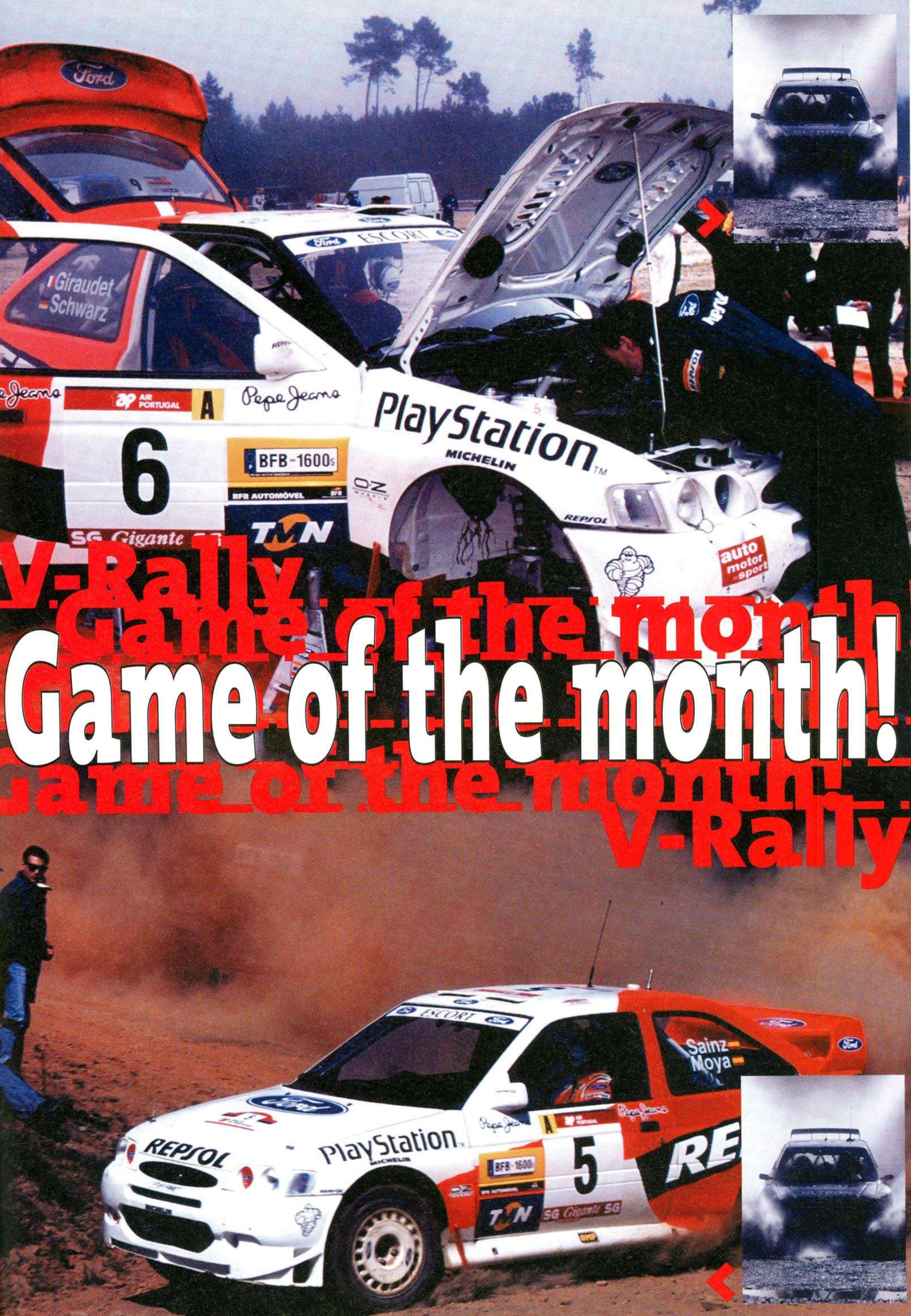
Let`s rock!

### in:former

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Fußballspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | SoftGold |
| Entwickler: | Gremlin |
| Testmuster: | SoftGold |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 99,- |

**7 von 10**

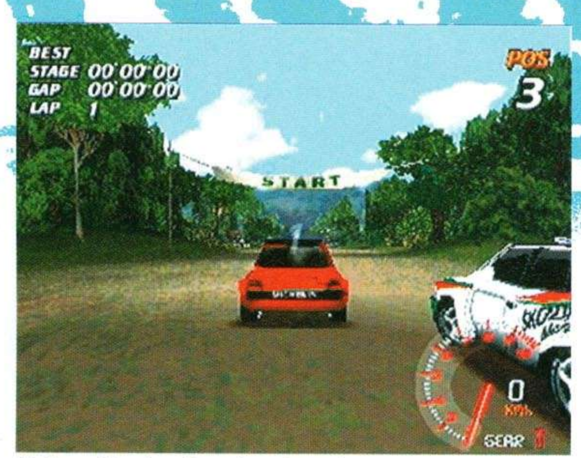
| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 4 |
| Gameplay | 6 |


V-Rally
Game of the month!
V-Rally
Giraudet
Schwarz
PlayStation
MICHELIN
Pepe Jeans
BFB-1600s
TMN
REPSOL
6
Sainz
Moya
ESCORT
5

Andreas Binzenhöfer << Philipp Noack

# V-Rally

Game of the month!



Noch zwei Runden - kann ja noch werden



Wo ist denn der Erste ?



Fahrt in einen romantischen Sonnenuntergang

## >Rand-Notiz

Wählt zu Beginn eines der kleineren Autos, da diese leichter zu beherrschen sind. Vor Kurven und Hindernissen wie Bahnübergängen oder Bodenunebenheiten müßt ihr vom Gas gehen oder auch mal bremsen. Übt am besten Arcade „Easy" und „Mittel", bzw. im Time Trial-Modus auch aus der Außenperspektive, um das Fahrverhalten der Autos kennenzulernen, und wählt dann erst das Meisterschaftsmenü an, das Ihr dann aus der Egoperspektive angeht. Ach ja, die Fahrzeugabstimmung auf die Streckenverhältnisse nicht vergessen, sonst seht Ihr absolut kein Land.

Seitdem Carl Benz und G. Daimler 1886 das erste vierrädrige Fahrzeug bauten, das einen Verbrennungsmotor hatte und sich dadurch ohne Zugpferde fortbewegen konnte, fuhren Menschen mit Hilfe dieser Gefährte Rennen. Dies geschah zu Beginn nur auf befestigten Wegen, bis dann über ein Vierteljahrhundert später im Jahr 1911 in Monte Carlo einige kühne Mannen die Idee hatten, die Vehikel auch einmal abseits der Straßen einzusetzen. Der Rallyesport war geboren! Doch wie zu Beginn unseres Jahrhunderts, so scheinen auch heute noch die meisten Menschen Straßenrennen mehr zu beeindrucken, als Ihre Pendants abseits der Rennstrecke.



Auch die anderen Fahrer machen Fehler



Bei dem Tempo ist der Erste bald eingeholt

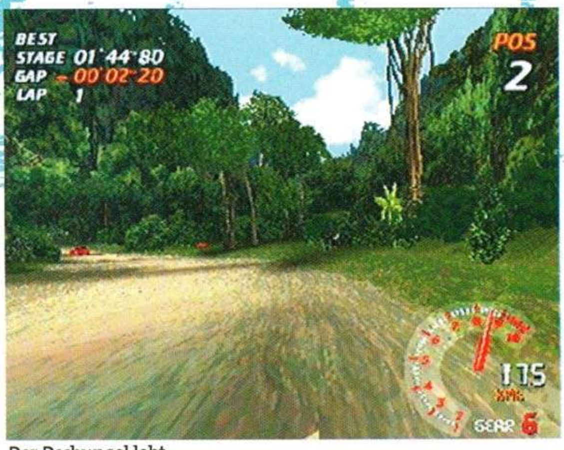
Wie im richtigen Leben sieht es auch auf den Spielekonsolen aus - gute und weniger gute Rennspiele ohne Ende, aber zumindest für die PlayStation ist auf dem gesamten Softwaremarkt keine wirklich ansprechende Rallyesimulation zu finden.

Diesem Zustand will die französische Firma Infogrames durch V-Rally nun ein Ende bereiten. Um dieses hochgesteckte Ziel zu erreichen, hat Infogrames den Rallye-Veteranen und Ex-Weltmeister Ari Vartanen engagiert, der das Programmierteam hinsichtlich der Steuerung und des Handlings der Off Road Flitzer beraten hat. Vartanen nahm den Job laut Infogrames so ernst, daß die Programmierer die Steuerung, das Driftverhalten der Fahrzeuge und die Kollisionen immer wieder neu programmieren mußten, bis der Champ endlich sein O.k. gab. Dadurch erklärt sich auch, warum die Testversionen, die Grundlage der Previews in den letzten beiden Ausgaben waren, sich hinsichtlich der Steuerung und der Spielbarkeit stark unterschieden. In der finalen Version muß der Spieler zwar immer noch einige Zeit üben, bis er die Fahrzeuge entsprechend beherrscht, zumindest mit einem analogen Controller wie dem neGcon sind die Boliden aber gut beherrschbar, vorausgesetzt Ihr haltet Euch an die Rallye-Tips des Meisters Vartanen im Handbuch.

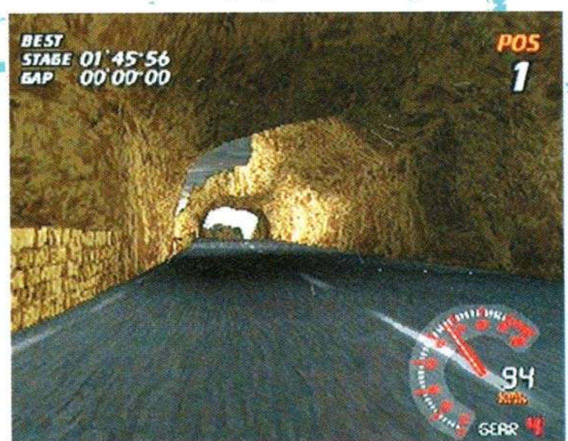
Bevor es an den Start geht, müßt Ihr Euch für einen der drei Spielmodi und einen der Wagen entscheiden. Da die elf sehr liebevoll designten Fahrzeuge, die übrigens alle der aktuellen Rallyesaison entstammen, darunter Schmuckstücke wie der

Subaru Impreza WRC oder der Mitsubishi Lancer E4, sich alle bezüglich Ihres Handlings unterschiedlich verhalten, solltet Ihr ruhig mal alle im Time Trial-Modus durchtesten, bis Ihr Euren Favoriten gefunden habt. Die kleinen, PS-schwächeren und leichteren Fahrzeuge wie z.B. der Peugot 106 Maxi oder das Citroen Saxo Kitcar, eignen sich für Anfänger eher als die schweren Boliden mit ungezähmter Power unter der Haube, da sie zugängiger sind und dadurch der Anfangsfrust beim Erlernen der Steuerung gering gehalten wird.

Der Time Trial-Modus bietet Euch durch die Ghost Car-Option, die ein durchsichtiges Fahrzeug entsprechend Eurer besten Runde vor Euch herrasen läßt die Möglichkeit, Euch relativ schnell an das realistische Fahrzeugverhalten zu gewöhnen



Der Dschungel lebt



Das Dröhen der Motoren hallt von den Tunnelwänden wieder



Wo ist meine Sonnenbrille ?



Links oder rechts-das ist hier die Frage

und die Ideallinie zu finden. Wer im Time Trial Modus meint, das für ihn optimale Auto gefunden zu haben und damit klarzukommen, kann in den Arcade-Modus wechseln, um sein Geschick auf den vier leichten, sechs mittelschweren und acht schweren Strecken zu testen. Dabei genügt es, jeden Checkpoint innerhalb des Zeitlimits zu erreichen, um die Rennen erfolgreich zu beenden.

Echte Könner haben natürlich auch die Möglichkeit, sich jederzeit im Championship-Modus zu beweisen. Hier gilt es, den drei Computergegnern auf 24 Strecken in zu Beginn acht verschiedenen Landschaften bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen zu zeigen, was eine Harke ist. Die acht Meisterschaften werden alle in verschiedenen Ländern ausgetragen. Lediglich Frankreich ist mit einem Inselrennen auf Korsika und mit einem Bonustrack in den französischen Alpen zweimal vertreten. Die anderen Wettbewerbe finden in Afrika, England, Indonesien, Spanien und Neuseeland statt. Durch Beenden des Arcade-Modus in allen Schwierigkeitsstufen (bei drei Continues, falls Ihr doch mal zu langsam seid) oder durch den Erfolg in allen Wettbewerben im Championship-Modus erhaltet Ihr dann die Möglichkeit, die Bonusschauplätze französische Alpen und Schweden anzuwählen.

## Alles eine Sache der Einstellung

Nach einigem Üben - die Steuerung ist inzwischen kein Problem mehr - erfolgt der erste Start im Championship-Modus. Bereits der Bildschirm, der beim Laden erscheint und eine Karte Indonesiens und einen der Flitzer zeigt, macht Vorfreude. Vor dem Start muß das Fahrzeug noch entsprechend dem Untergrund und der Wetterverhältnisse eingestellt werden. Federung, Über- oder Untersteuern, Übersetzung und Schaltverhalten können vom Spieler ausgewählt werden, und auch die obligatorische Umschaltung von Automatik auf Schaltgetriebe je nach Gusto des Spielers fehlt nicht.

Das Fahrverhalten wird durch die Einstellungen sehr stark beeinflußt. Mit einer zu hart eingestellten Federung auf einer Sandpiste oder einer zu lang gewählten Übersetzung in den Serpentinen der französischen Alpen seht Ihr bestenfalls die Rücklichter der anderen Fahrer. Mittels Starttaste können aber eventuell falsche Einstellungen noch







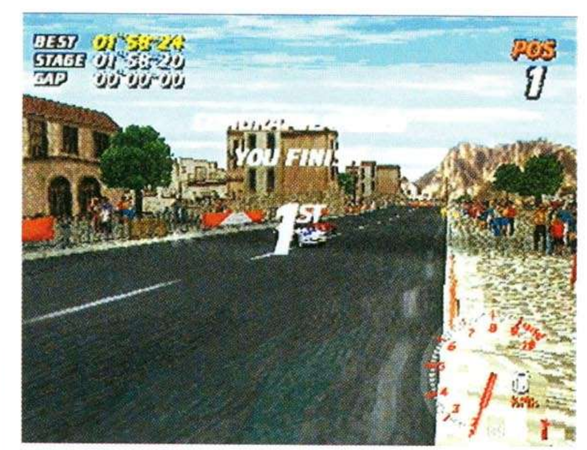








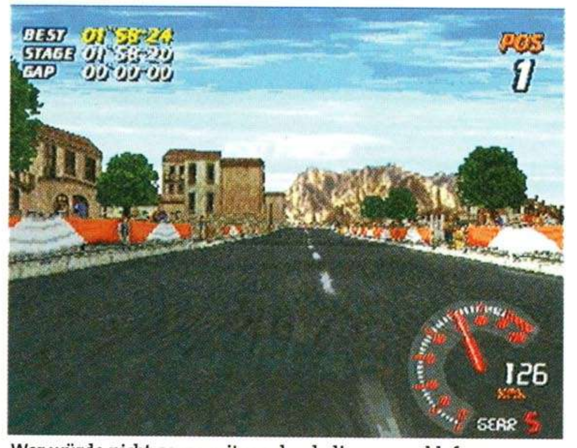


Das sieht man gerne !



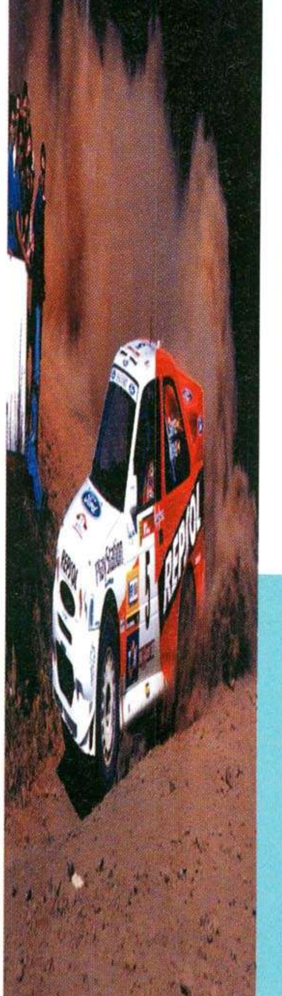
Ob das wohl noch ein Sieg wird ?

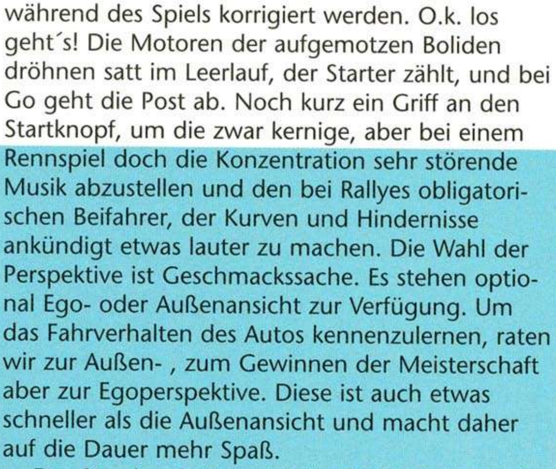


Wer würde nicht gerne mit 120 durch dieses verschlafene Nest rasen ?



Da waren wir wohl vorhin schneller !

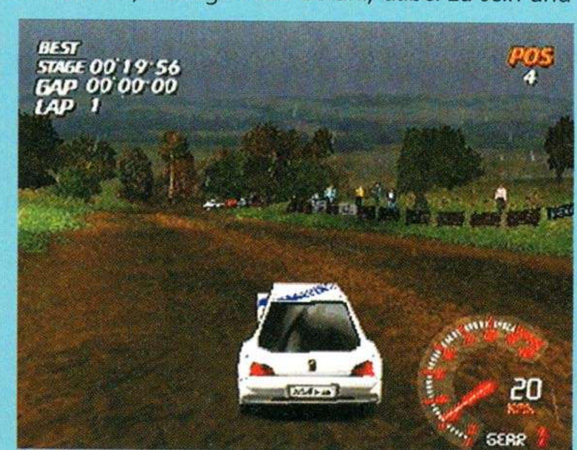




während des Spiels korrigiert werden. O.k. los geht´s! Die Motoren der aufgemotzen Boliden dröhnen satt im Leerlauf, der Starter zählt, und bei Go geht die Post ab. Noch kurz ein Griff an den Startknopf, um die zwar kernige, aber bei einem Rennspiel doch die Konzentration sehr störende Musik abzustellen und den bei Rallyes obligatorischen Beifahrer, der Kurven und Hindernisse ankündigt etwas lauter zu machen. Die Wahl der Perspektive ist Geschmackssache. Es stehen optional Ego- oder Außenansicht zur Verfügung. Um das Fahrverhalten des Autos kennenzulernen, raten wir zur Außen- , zum Gewinnen der Meisterschaft aber zur Egoperspektive. Diese ist auch etwas schneller als die Außenansicht und macht daher auf die Dauer mehr Spaß.

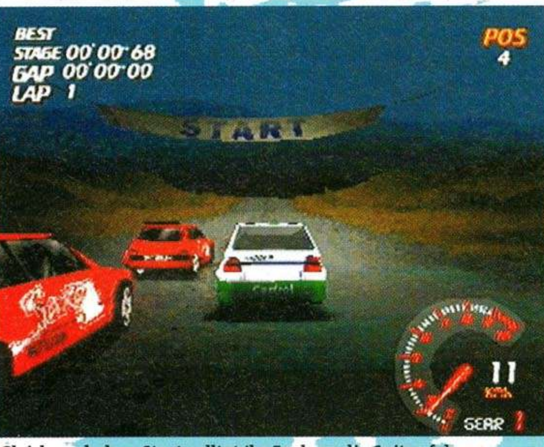
Das Streckendesign und die Grafik sind grandios. Man meint tatsächlich an den betreffenden Locations zu sein. Die Hintergrundgeräusche, angefangen vom Kreischen exotischer Vögel bis zum Applaus der am Straßenrand stehenden Zuschauer, erzeugen das Gefühl, dabei zu sein und tatsächlich in der Karre zu sitzen. Im Regenschauer kommt unvermeidlich das Gefühl nasser Füße auf, und das Geräusch, das die Reifen beim Durchdrehen im Schlamm erzeugen, läßt den Spieler an verschmutzte Rallyekleidung und dreckstarrende Autos denken.

Jeder Rennort und jede Strecke hat dabei seine eigenen Reize. Ob man in Indonesien durch den Urwald unter Palmen und Lianen prescht, an Reisfeldern und Eingeborenenhütten vorbeifährt, auf Korsika das Meer mit Windsurfern im Hintergrund hat und durch Ortschaften mit landestypischer Architektur und durch Serpentinen driftet oder aber über die nebligen Straßen Englands rast - hier stimmt grafisch und soundtechnisch einfach alles. Auch wenn Regenfälle die Straßen in Rutschbahnen verwandeln und der Fahrer sie daher weniger schätzt - grafisch sind sie ebenso ein Erlebnis wie die verschneiten Straßen Schwedens. Die Zuschauer und Hintergrundobjekte sind zwar teilweise nur einfache Bitmaps, -solange Ihr halbwegs schnell fahrt, fällt das aber nicht negativ auf, und im Falle eines Crashs solltet Ihr Euch sowieso bemühen, das Auto so schnell wie irgend möglich wieder auf die Piste zu dirigieren und Euch nicht an Kleinigkeiten stören. Auf einigen Strecken kommt Ihr auch an Abzweigungen und könnt dort abkürzen. Ein Erlebnis für sich sind die Nachtfahrten. Zwar solltet Ihr hier nicht so rasen, aber die starken Scheinwerfer, die einen Lichtkegel in die stockdüstere Nacht werfen und die Strecke vor Euch in grelles Licht tauchen, schaffen tolle Stimmung. Auch das Problem der Streckenbegrenzung hat Infogrames genial gelöst. Wenn Ihr doch mal aufs Bankett kommt, ist das an sich kein Problem, falls Euch kein Baum oder Stein in den Weg gerät.



Chancenlos abgeschlagen.





Gleich nach dem Start solltet Ihr Euch an die Spitze fahren



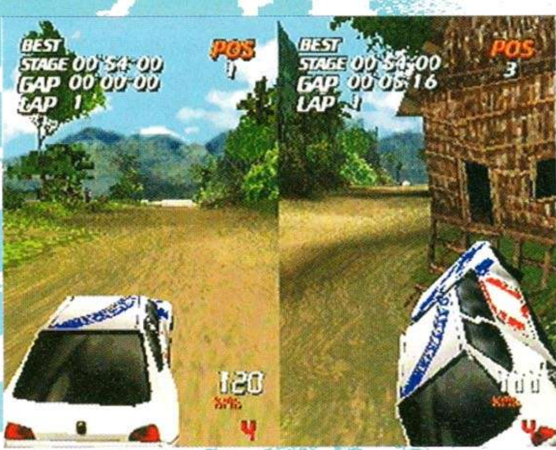
Auch das passiert - falsche Richtung nach einer 360 Grad Drehung



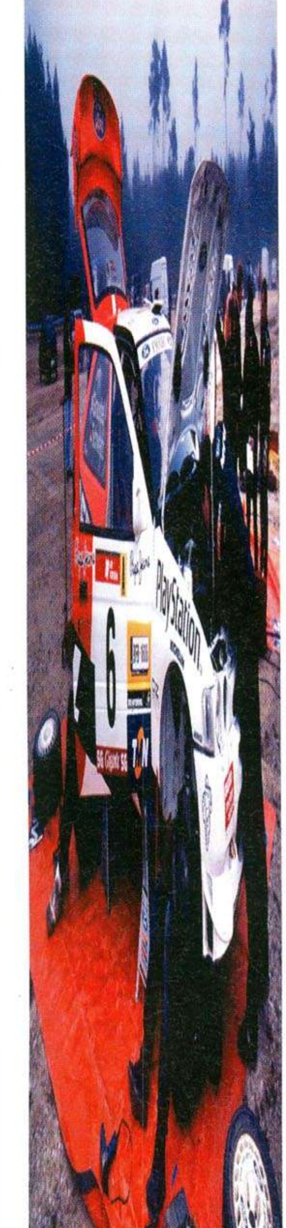
Die starken Scheinwerfer sind nachts Eure einzige Hilfe, Straßenlampen gibt es in der Pampa nicht..



Der Bildschirm kann im 2 Spieler Modus horizontal...



...oder vertikal geteilt werden





## Don't drink and drive

V-Rally eignet sich dank Zwei-Spieler-Modus (Splitscreen wahlweise vertikal oder horizontal, sogar im Format 16:9 anwählbar für bessere Übersicht) auch genial als Partyspiel. Da die Fahrzeuge aber bei zu schnellen Lenkbewegungen sehr eigenwillig reagieren können und ein driftender Bolide nur von einem geübten und nüchternen Fahrer gehalten werden kann, solltet Ihr für den späteren Abend vielleicht dann doch ein weniger anspruchsvolles Spiel parat haben. Für Liebhaber von stimmungsvollen Rennsimulationen mit guter Grafik, dazu passendem Sound und einem gewissen Schwierigkeitsgrad, die über einen analogen Controller verfügen, sowie für Rallyefans ist V-Rally ein absolutes Muß. Bleifußfreunde werden sich allerdings erst einmal daran gewöhnen müssen, vom Gas zu gehen. Langzeitmotivation ist nicht allein durch die unglaubliche, bis jetzt noch nicht dagewesene Zahl an verschiedenen Strecken gegeben, sondern auch dadurch, daß wirklich jedes Auto sich anders verhält. Das Wegfallen des angekündigten Construction Kits ist bei der Streckenvielzahl wirklich nicht so schlimm, und sollten mal mehr als zwei Spieler Lust auf ein Match haben, bringt es auch Spaß, einfach Zeitrennen zu fahren und zu sehen, wer schneller ist. Das haben wir zumindest in der Redaktion so gehalten, da einfach alle V-Rally gleichzeitig spielen wollten. Man kann gespannt sein, ob im nächsten Jahr eine Championship-Edition 1998 folgen wird.



**in:former**

| | |
|---|---|
| System: PlayStation | Hersteller: Infogrames |
| Genre: Rennspiel | Entwickler: Infogrames |
| Spieler: 1-2 | Testmuster: Infogrames |
| Level: K.A. | |
| Besonderheiten: Memory-Card, Analog-Controller, neGcon | Veröffentlichung: Erhältlich |
| | Ca. Preis: 99,- |

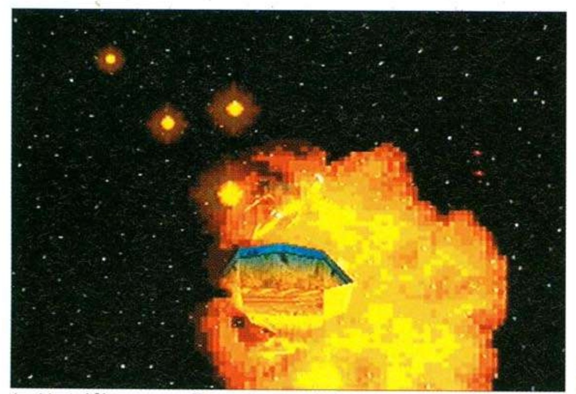


**10 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 9 |
| Gameplay | 9 |

Philipp Noack >> Andreas Binzenhöfer

# Darklight Conflict


Im Verteidigungssatelliten ist man den Ovoniern ziemlich schutzlos ausgeliefert


Das Mutterschiff „War Drum“

## >Rand-Notiz

Bei diesem Titel eigentlich unnötig, denn selten hat man ein so ausführliches in-game-manual gesehen wie bei Darklight Conflict. Wer sich erfolgreich durch die Trainingsmissionen gekämpft hat, wird im Spiel keine Probleme haben.



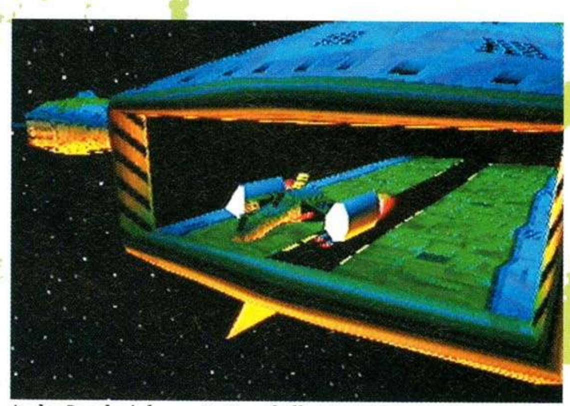


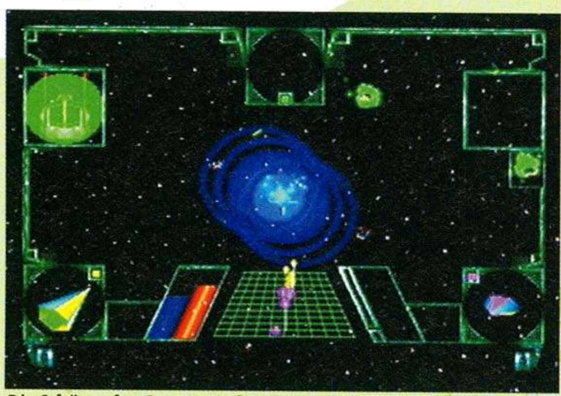


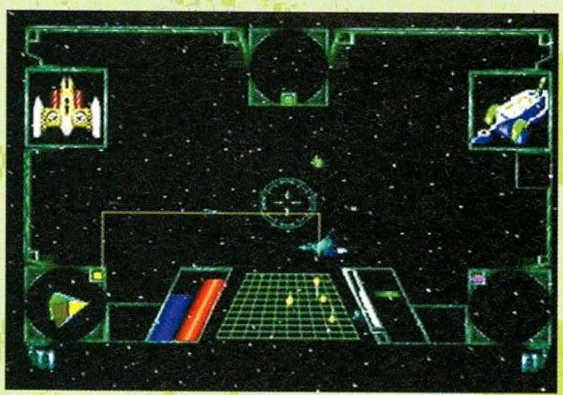




Electronic Arts hat nach einer längeren Pause die Space Opera als Genre wiederentdeckt. Nachdem wir in der letzten Ausgabe einen genauen Blick auf die mittlerweile vierte Folge des Urvaters aller Weltraumsagen, Wing Commander, geworfen haben, muß sich in dieser Ausgabe Darklight Conflict dem kritischen Testerauge stellen. Die Hintergrundstory spricht nicht unbedingt für das erzählerische Talent der Entwickler, speziell nicht im Vergleich zum großen Vorbild. Auf der Erde herrscht Krieg. Es ist ein Krieg, der in der Luft gewonnen wird. Mit Überschalljägern treten die verfeindeten Parteien gegeneinander an. Unter den Piloten sticht dabei einer durch seine überdurchschnittlichen Leistungen hervor. Er ist dafür prädestiniert, in einen ganz anderen Krieg einzugreifen. Eine Alien-Rasse namens Reptonier hat das erkannt und beamt ihn kurzerhand an Bord ihres Schiffs. Sie schlagen ihrerseits Schlachten gegen die Ovonier


In der Regel wird vom Mutterschiff gestartet


Die Schüsse der Gegner sind meistens bläulich gefärbt


Der gelbe 3D-Pfeil zeigt auf Feinde, der violette auf Verbündete und der grüne auf Hyperraumportale



Volle Kraft voraus...

und können einen guten Raumpiloten bitternötig gebrauchen. Doch der muß zuerst in die Waffentechnologie und die verschiedenen Raumschifftypen eingewiesen werden... Nach einem kurzen Renderintro beginnt der Spieler genau damit. Es gilt einige Trainingsmissionen zu bestehen, ehe man in einen „echten“ Raumkampf verwickelt wird. In dieser Aufwärmphase lernt man auch den grundsätzlichen Ablauf der einzelnen (inhaltlich eher schwach zusammengehaltenen) Aufträge kennen. „Orten und durchfliegen Sie das Hyperraumportal!“, „Vernichten Sie x, y, z (bitte beliebige Objekte einsetzen)“, „Orten und durchfliegen Sie...“, usw... Hier mal ein paar Ovonier abschießen, dort ein Asteroidenfeld aus dem Weg räumen und woanders das eigene Mutterschiff

# Darklight



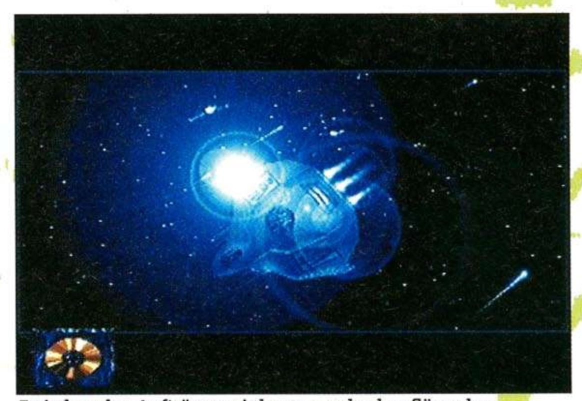
Treffer!



Die Portale verbinden zwei entlegene Orte des Universums

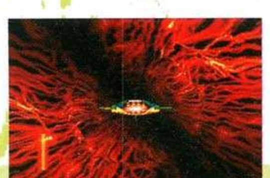


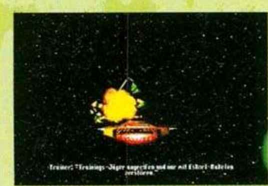
Schweres Gerät?


Zwischen den Aufträgen wird man von hochauflösenden Bildchen unterhalten



Die Primärwaffe hat eine hohe Feuerrate


Der Flug durch den Hyperraum ist eher unspektakulär


Es gibt insgesamt drei verschiedene Perspektiven


Das Schutzschild wird über eine eigene Taste aktiviert

beschützen. Die Waffensysteme sind vielfältig: vom simplen Laser bis zu „Witwenmachern" (Bomben mit unglaublich destruktiver Wirkung) kann man alles an Bord haben, was das Herz und der Auftrag begehren.

## It´s a dark night

Ich will nicht lange um den heißen Brei herumreden: Darklight Conflict geht verglichen mit Wing Commander kläglich unter. Das liegt bestimmt nicht an der technischen Seite des Produkts. Diese wurde nämlich durchweg sauber programmiert. Auch wenn der ganze Screen voll von Asteroiden, feindlichen Raumjägern und deren (fulminanten) Explosionen ist, geht die PlayStation nicht in die Knie. Allein in Sachen Abwechslung kommt das Auge etwas zu kurz. Echte Minuspunkte sammelt das Werk aus der Feder von Rage Software bei der (leider fast nicht vorhandenen) Storyline. Den inneren Zusammenhang zwischen den einzelnen Missionen hat man nur minimal dargestellt, er wirkt zudem halbherzig hingeschludert. Es gibt keine Verzweigungen in der Geschichte aufgrund von bestimmten Handlungen der beteiligten Personen, weil keine Pro- geschweige denn Antagonisten existieren. So will einfach kein Hollywood-ähnliches Kino-Flair aufkommen, vielmehr wird man das Gefühl nicht los, seine Aufträge einen nach dem anderen lieblos runterzuspielen, ohne eine interaktive Erfahrung gemacht zu haben, -schade! Für meinen Geschmack hat man auch beim Umfang der Trainingsmissionen übertrieben. Sie sind viel zu langweilig, um in dieser Menge den Spieler hochmotiviert ans Joypad zu fesseln. Fazit: Nur die unersättlichen Space-Action-Fans riskieren hier einen Blick.



**in:former**

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Space-Opera |
| Spieler: | 1 |
| Level: | 30+ |
| Besonderheiten: | Paßwort, dt. Texte, dt. Sprachausgabe |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | Rage Software |
| Testmuster: | Electronic Arts |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 99,– DM |

**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 6 |

Andreas Binzenhöfer << Philipp Noack

# Runabout

## >Rand-Notiz

Zu Beginn sollte man sich zunächst mit den leichter fahrbaren AT-Getrieben begnügen. Es lohnt sich im allgemeinen die neuerfahrenen Autos selbst zu konfigurieren und zwar am besten, indem man die Fahrzeugeinstellungen auf die Extrem-Werte setzt.



Die U-Bahn kann man sogar mit der Vespa aus den Gleisen „schießen"



Diese Abkürzung führt zu einer U-Bahn-Haltestelle



Mit dem Bus kann man à la Speed über einen Abgrund springen



Mit der Vespa kann man diese Abkürzung leider nicht nutzen



In Downtown kann man durch das Einkaufszentrum abkürzen

Wer schon immer einmal wissen wollte, was Dinge wie Telefonzelle, Fahrradfahrer, Strandkorb oder Krankenwagen auf Englisch heißen, sollte sich einfach eine Kopie von Runabout zulegen und besagte Gegenstände plattfahren, um dann auf seiner Score-Liste den anglistischen Ausdruck anzuschauen. In Runabout geht es zwar primär darum, einen von drei Streckenabschnitten innerhalb eines gewissen Zeitlimits zu absolvieren, was allerdings nicht ohne das Lösen einer kleinen Zwischenaufgabe möglich ist. In einem verwinkelten Stadtteil, in dem man sich absolut frei bewegen kann (man darf sogar durch den Supermarkt abkürzen), müssen z.B. fünf Batterien gesammelt werden, ehe man in Richtung Ziel aufbrechen kann. Für die Langzeitmotivation sollen dabei die zahlreichen Abkürzungen, etwa durch einen U-Bahn-Schacht oder über den Strand, sorgen. Der anfängliche Fuhrpark (Jeep, 320er BMW, Mini und Vespa) läßt sich nach und nach auf bis zu 20 Vehikel aufstocken, darunter Leckerbissen wie ein F1-Bolide, eine 8-Meter-Limo, ein Müllwagen und sogar ein Panzer. Wem die Steuerung der einzelnen Wagen nicht gefällt, der kann solange an Lenkung, Federung, Grip, Beschleunigung usw. basteln, bis er auf der komplexen Teststrecke optimale Zeiten erreicht. Statt eines Zwei-Spieler-Modus gibt es zahlreiche Bestenlisten (Time Trial ...), so daß man indirekt gegen einen Freund um die Wette fahren kann.



Erst wenn man alle fünf Batterien eingesammelt hat, wird der Weg zum Ziel freigegeben



Vespa gegen Auto - Tschüß Auto

### Are you born to drive?

Simulationsfreaks werden von Runabout bitter enttäuscht sein, selten zuvor war ein Spiel derart unrealistisch; fährt man beispielsweise mit der Vespa gegen ein Ölfaß, fliegt man über zehn Stockwerke hoch, dreht sich vierzigtausendmal und landet wieder auf der Erde, als wäre nichts passiert. Trotzdem ist Runabout das ideale Spiel für zwischendurch. Es macht einen Heidenspaß, mit dem 11 Meter-Omnibus durch die Innenstadt zu brettern, um möglichst viel Blechschaden anzurichten, nur um dann wiederum auf der Black-List ganz oben zu stehen. Die Strecken sind zwar schön in Szene gesetzt, bieten eine Menge Abkürzungen und sogar etwas Bewegungsfreiheit, drei Strecken bieten auf Dauer dann aber doch etwas wenig Fahrspaß. Wer allerdings das optimale Bleifuß-Abreagierungs-Spiel sucht und eventuell auf die japanische Popgruppe „The Surf Coasters" (musikalische Untermalung) steht, ist mit Runabout bestens beraten.

## in:former




| | |
|---|---|
| System: PlayStation | Hersteller: Yanoman Games |
| Genre: Rennspiel | Entwickler: Climax |
| Spieler: 1 | Testmuster: GZ Games 09721 / 21623 |
| Level: 3 Strecken | |
| Besonderheiten: Memory Card, Analog-Controller, neGcon | Veröffentlichung: Japan-Import |
| | Ca. Preis: 129,- DM |

**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 8 |

# All Star Soccer


Schau`n mer mal


So einen nennt man „Fliegenfänger"

## >Rand-Notiz

Es ist nicht einfach, den Ball in den eigenen Reihen zu kontrollieren. Wem dies nicht gelingt, sollte sich damit trösten, daß der Computerspieler sowieso nichts auf die Reihe kriegt. Also, bei eventuellem Ballbesitz zur Mittellinie vorstoßen und aufs Tor schießen. Der Erfolg wird nicht lange auf sich warten lassen.


„Ballartisten" am Werk


Mein Haus, mein Auto, ...

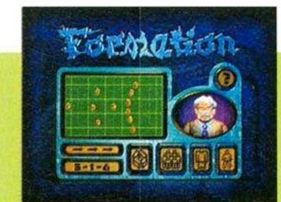

...mein Liebhaber, meine Frau, ...


...mein „All Star Soccer"


Mein Kreislaufzusammenbruch

Comic-Männchen mit grünen und blauen Haaren, 22 an der Zahl, hüpfen bzw. schleichen über den Bildschirm und versuchen einen Fußball ins jeweilige Tor zu kicken. Während die einen elf (vom Computer gesteuert) durch ungenaues Paßspiel und gezielte Schüsse via Zuschauertribüne und Eckfahne überzeugen, versuchen die anderen elf das Leder erst einmal zu erhaschen, um es dann - durch Druck auf irgendwelche Tasten, die bei den Voreinstellungen zum Spiel gar nicht erst erwähnt werden - irgendwie im Netz des Kontrahenten zu versenken. Dies nur im voraus.

All Star Soccer ist nur dann spielbar, wenn man keinen Gehörschaden hat: Sämtliche Spieleinstellungen - seien es Stadionvariationen, Spielerbekleidung, Spieldauer, Formationen, Spielercharakter, Mannschaften (internationale Liga) usw. - lassen sich über Icons mit undefinierbarer Hyroglyphenschrift anwählen. Doch Ihr könnt Euch trösten, denn die smarte Stimme eines Moderators, der einen schon in der Anfangssequenz penetriert, erklärt die betreffende Schaltfläche. Andererseits läßt sich All Star Soccer nur dann spielen, wenn man einen Gehörschaden hat: Sätze wie „Auch du, mein Sohn Brutus", „Tempus fuget - die Zeit verrinnt", „Schuster, bleib bei deinen Leisten" oder „Ich habe immer viel Respekt für die Platzwarte gehabt; sie machen die Klos sauber..." lispeln Moderatoren während des ganzen Spiels ins Micro. Was hat dieses Geschwätz mit einem Fußballspiel zu tun?



Reelle Formation! Klasse

### Gehör hin oder her:

Der Sound wäre ohne die intelligenten Ausschweifungen der Spielberichterstatter durchaus gut. Das Scrolling und die Spielerdarstellungen sind einfach mißlungen. Die Spielsteuerung ist unzureichend erklärt, und die Akteure bewegen sich im Schneckentempo über den Rasen - einfach demotivierend. Ein solches Spiel auf den Markt zu werfen, ist - gelinde gesagt -einfach eine Frechheit. Wir können uns alle damit trösten, daß in diesem Genrebereich sehr gute Software bereits existiert und wir demzufolge nicht auf ein solches Produkt angewiesen sind.


Wir sind so gut

## in:former




System: ..........PlayStation
Genre: ..........Fußballspiel
Spieler: ..........1-2
Level: ..........Entfällt
Besonderheiten: ....Memory Card

Hersteller: ..........Eidos
Entwickler: ..........Eidos
Testmuster: ..........Eidos

Veröffentlichung: ..........Juli
Ca. Preis: ..........99,-

Grafik ..........4
Sound ..........3
Gameplay ..........3

Julian Ossent << Stefan Hellert

# Agent Armstrong


Zielen unter Wasser ist eine Kunst für sich


„Überrschung !"

Wir schreiben das Jahr 1935. Die Mafia strebt dem absoluten Höhepunkt ihrer Macht entgegen. Dem mit den besten Waffen der Weltmächte ausgestatteten Verbrechersyndikat unter Gangsterboss Spats Falconetti hat selbst die Regierung nichts mehr entgegenzusetzen ... Da gelingt es einem der letzten lebenden Agenten, Steed Armstrong, durch eine haarsträubende Flucht der Organisation zu entkommen. Er bringt wichtige Informationen über die Pläne des Syndikats mit zurück. So ist es möglich, einen letzten verzweifelten Gegenschlag gegen Falconetti zu planen. Agent Armstrong selbst wird die Missionen im Alleingang bestreiten. Nachdem man im Vorspann die dramatische Flucht des Helden mitverfolgen konnte, übernimmt man nun die Steuerung selbst. Armstrong befindet sich zunächst im Hautquartier, wo man später bei den Klängen des Grammophons, die die schmissige Hintergrundmusik liefert, seine Erfolge speichern oder laden kann. Nachdem der Spion sich auf dem Schießstand gegen passive Pappgegner noch schnell mit seinen Waffen vertraut gemacht hat, geht es los.

## >Rand-Notiz

Bleibt bei Feindkontakt stetig in Bewegung, ansonsten kann es sein, daß Ihr euch allzubald einer fast unbezwingbaren Übermacht an Feinden gegenüberseht. Um Tanya in der dritten Mission in Chicago befreien zu können, müßt Ihr erst den Aufzug aktivieren. Die Zeitbegrenzung in diesem Level sollte nicht Euer vorsichtiges taktisches Vorgehen beeinflussen.







## Smarter als Tom Cruise...

Die Einsatzbesprechung übernimmt Colonel Frigate im Briefing-Room. Während den Missionen ist Armstrong mit einigen Granaten im Gürtel und seiner großkalibrigen Automatikwaffe in der Hand dann völlig auf sich selbst gestellt. Man kämpft in einer isometrisch abgeflachten 3D-Perspektive mit begrenztem Spielraum nach hinten. Zunächst war das Spiel, um eine gleichbleibend hohe Spielgeschwindigkeit realisieren zu können, nur als reiner 2D-Shooter geplant. Übrige Speicherkapazitäten machten es dann möglich, nachträglich die dritte Dimension ansatzweise in den Spielablauf zu integrieren. Insgesamt wirkt die Grafik dadurch plastisch, dem Helden bleibt viel Raum zum Ausweichen von Schüssen und manchmal ist sogar strategisches Stellungsspiel möglich. Die 34 Missionen selbst sind zwar nicht sonderlich lang, dafür aber äußerst vielseitig und abwechslungsreich gestaltet: Agent Armstrong hat es mit einer großen Anzahl an unterschiedlichen Gegnern, z.B. Mafiosi, einfachen Wachsoldaten und mit Flammenwerfern und



Zielübungen

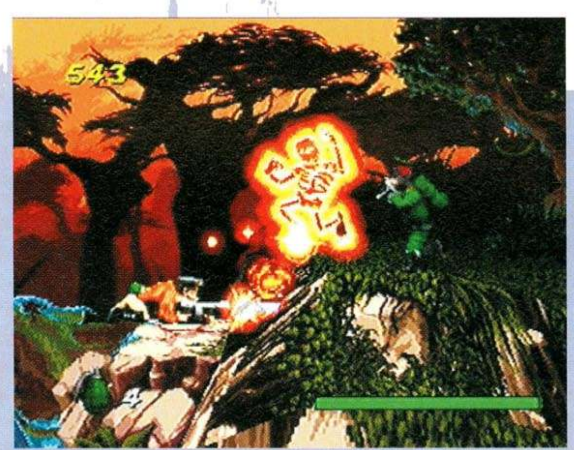
Bazookas bewaffneten Einheiten zu tun, die sich auch in ihrer Intelligenz unterscheiden. Bei seinem Versuch, die Verbrecherorganisation entscheidend zu schwächen, dringt er unter anderem in feindlichen Anlagen ein, durchkämmt mehrgeschossige Gebäudekomplexe, erkämpft sich seinen Weg durch unwirtliche Dschungellandschaften und begibt sich, sozusagen als ein Leckerbissen des Spiels, mit Taucherausrüstung und mit unterwassertauglicher Bewaffnung sogar in die Tiefe des Meeres. Auch die Aufträge sind vielseitig. Des öfteren muß Agent Armstrong das Syndikat von der Nachschub-Versorgung abschneiden, feindliche Stellungen ausheben oder bedeutende Einrichtungen vernichten. In einer Mission befreit er unter Zeitdruck seine attraktive Kollegin Tanya. Über die Primärziele hinaus, die unbedingt vollbracht werden müssen um eine Mission erfolgreich zu beenden, kann Agent Armstrong sich des öfteren noch durch zusätzliche Leistungen (Sekundärziele) auszeichnen.

## ... cooler als Steven Segal

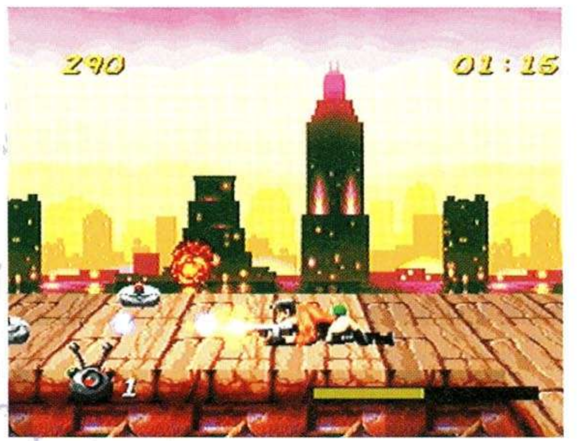
Landschaft und Gebäude sowie Geschütze und Palisaden sind im Comicstil gehalten und attraktiv designt. Die witzigen Comic-Figuren wurden zudem flüssig animiert und wirken äußerst lebendig. Die Steuerung des Helden auf Land entspricht in etwa anderen Spielen desselben Genres, so daß


Die Feinde sind in der Überzahl


Agent Armstrong im Herzen des feindlichen Hangars


Geschickt nutzt Agent Armstong jede Deckung

man sich schnell zurechtfindet. Neben der Automatikwaffe, die durch Power-Ups aufgewertet werden kann, stehen Armstrong zusätzliche Waffen zur Verfügung. (z.B. Granaten, Bomben, Raketen). Während eines Sprungs kann Agent Armstrong seine Waffen nicht einsetzen. Höher gelegene Ziele werden so vom Boden aus durch zusätzliches Drücken der R1-Taste bekämpft. Das Zielen ist auch nach schnellen Richtungswechseln exakt. Auf nahe Entfernungen sind Schrägschüsse nur im Liegen möglich während ansonsten noch die große


Im Kampf gegen Mienen

Streuwirkung der Waffe ihren Teil zum Treffen beiträgt. Da sich eine Notreserve von 20 Schuß immer wieder langsam nachlädt, steht Armstrong wenigstens auch dann nicht völlig mit leeren Händen da, wenn die anfänglichen 500 Schuß samt der gefundenen Munition verballert sind. Fällt der Spion im Getümmel des Gefechts einmal von einem höheren Gebäude, verliert er Lebensenergie, darf dann aber an derselben Stelle weiterkämpfen. Ein Sturz ins Wasser beschert dem Helden eine kurze und manchmal folgenschwere Ladehemmung.

Der Schwierigkeitsgrad der Level ist unterschiedlich. Die meisten Aufträge sind anspruchsvoll, aber fair. Auch Power-Ups, die Eure Waffe verbessern, Lebensherzen zum Energieaufbessern und Zusatzausrüstung wie z.B. ferngesteuerte Bomben sind angemessen verteilt. Leider gibt es keine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu variieren. Durch die Vielzahl der Missionen wird aber sicher auch ein Genre-Profi mit ausreichendem Spielspaß bedient. Durch die graphische und spielerische Vielfalt und Qualität sowie die für ein Shoot'em Up logische Gesamthandlung, die in witzigen Videosequenzen weiterverfolgt wird und in die" sich die einzelnen Level einfügen, bleibt bei Agent Armstrong die Motivation bis zum endgültigen Sieg über Falconetti erhalten. Insgesamt ist den Programmierern von King of the Jungle mit Agent Armstrong ein äußerst positives Debüt gelungen. Auch ohne Zwei-Spieler-Modus, Schwierigkeitsgrad-Wahlmöglichkeit, mit nur einem hervorragend spielbaren Charakter, ohne unterschiedliche Primärwaffen, mit wenig Rätseleinlagen und versteckten Wegen ist „Agent Armstrong" ein kompaktes, in sich geschlossenes Shoot'em -Up, das viel Spielspaß liefert und auch außerhalb der Genre-Fans eine Anhängerschaft verdient.

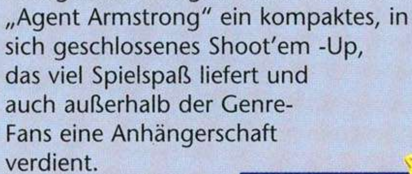

Im Hauptquartier erholt sich Agent Armstrong zwischen den Einsätzen


Auch höherliegende Ziele sind kein Problem für Steed Armstrong


Begrenzt werden 3-D-Effekte eingesetzt


Ausblick auf die Skyline Chicagos


Im Kampf gegen ein U-Boot



**in:former**

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Virgin |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | King of the Jungle |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Virgin |
| Level: | 34 | | |
| Besonderheiten: | Memory Card | Veröffentlichung: | Juli |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**8 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 8 |

# Ace Combat 2


Auch Städte sind mit regelrechten Häuserschluchten opulent ausgestattet



Die Nachtflüge wirken durch die beleuchteten Gebäude besonders spektakulär

## >Rand-Notiz

Spielt auf jeden Fall das Spiel mehr als einmal durch, ansonsten bleiben Euch Flieger wie z.B. die F-15, die SU-25 und der EF-2000 vorenthalten. Scheut Euch nicht, bei Geldmangel auch alte Flieger zu verkaufen; ehe sie sinnlos im Hangar stehen, könnt Ihr sie auch gewinnbringend verscherbeln. Nehmt möglichst immer einen Wingman mit, das Preis-Leistungs-Verhältnis lohnt sich in jedem Fall.










Die Abenddämmerung ist schon hereingebrochen, als ich mich mit einer F-14 im Anflug auf mein Ziel befinde. Das Cockpit schimmert im rötlichen Licht der Nachtanzeigen, die beiden kraftvollen Triebwerke dröhnen und bringen den gesamten Rumpf meiner Maschine zum Vibrieren. Langsam wird es ernst, nur noch wenige Kilometer bis zum Target-Point, ich checke nochmal kurz alle Waffen. Das Adrenalin pumpt in regelrechten Schüben durch meine Adern, als ich auf dem Radar eine feindliche Maschine registriere. Noch ein letztes Stoßgebet: Gott, laß es nicht meinen letzten Einsatz sein! -dann kippe ich den Vogel nach rechts und steuere in einer langen Kurve auf den Gegner zu. Auf geht's, Junge,


Der Flug durch den Canyon ist einer der „engsten" Einsätze des Spiels

### Partytime...

Ohne Gewissensbisse kann man sagen, daß solche Momente nur leidlich oft in Spielen so umgesetzt werden, daß wirklich die sprichwörtliche Hitze des Gefechts auch auf den Akteur einwirkt. Ausnahmen bestätigen die Regel. Ace Combat 2 ist eine dieser Ausnahmen. Ihr übernehmt die Rolle des Kommandeurs eines Elite-Geschwaders, das es sich zum Ziel gemacht hat, terroristischen Angriffen gut ausgerüsteter Militärregime ein für alle Mal Einhalt zu gebieten. Anfangs stehen Euch dafür zwei Flugzeuge der Marke alt, aber leider immer noch im Einsatz zur Verfügung. In über 20 Missionen rund um den Globus verdient Ihr nun je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger gutes Geld, mit dem Ihr nach und nach immer bessere Flugzeuge ersteigern dürft. So zählen gegen Ende des Spiels so berühmte Jäger wie die SU-35 oder die YF-23 zu Eurem Kontingent. Weiterhin besteht die Möglichkeit, bei einigen Einsätzen auf die Hilfe eines von zwei Wingmen zurückzugreifen; für die Damen der Schöpfung wurde auch ein weiblicher



Nach erfolgreichem Einsatz seht Ihr noch ein paar Replays. Hier vernichtet unser Tornado den im Hangar stehenden Tarnkappen-Bomber

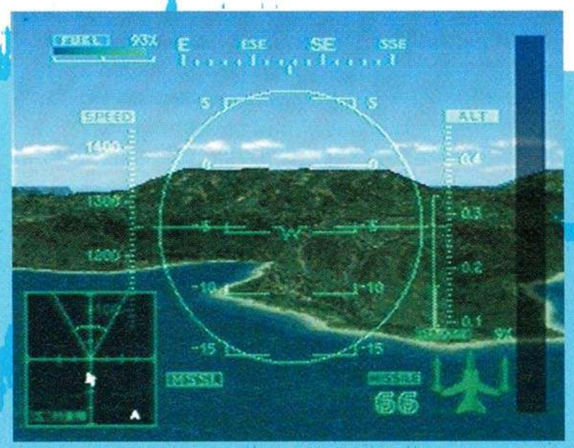

Die großen B52-Bomber sind aufgrund ihrer Schwerfälligkeit leichte Ziele



Auch die B1-Jagdbomber haben gegen eine Mig-21 am Heck wenig Chancen



Die Mission-Briefings sind äußerst detailliert und erinnern grafisch ein wenig an Wing Commander


Die Qualität der Bodentextures sind mit das Beste, was man auf der PlayStation bisher zu sehen bekam

Part integriert, der Euch für ein paar Credits hilfreich unterstützt. So kann man wahlweise entscheiden, ob der Flügelmann Jäger angreifen, Bodenziele zerstören oder lieber doch nur den eigenen Rücken freihalten soll. Die Missionen selber sind äußerst variabel, vom Tiefflugangriff auf einen Flugzeugträger im Hafen einer Großstadt über eine Hatz durch einen eng verschlungenen Canyon bis hin zur simplen Vernichtung feindlicher Bom-


Die Nebeleffekte der abzischenden Raketen und die Schneelandschaft sind grafische Extraklasse

berstaffeln wird wirklich einiges geboten. Gesteuert wird entweder aus dem Cockpit oder einer Perspektive knapp hinter dem eigenen Flieger, zur Bekämpfung der vielen gegnerischen Ziele verfügt Ihr über eine effektive Bordkkanone und eine begrenzte Anzahl von Raketen. Steckt Eure Maschine zu viele Treffer weg, macht Ihr Bekanntschaft mit dem schön texturierten Boden und zahlt eine saftige Versicherungssumme, dürft die Mission aber ohne neu zu laden erneut starten. Bei erfolgreichem Abschließen hingegen darf man Abspeichern und das nächste Kampfgebiet ins Auge fassen.

## Volltreffer in jeder Hinsicht

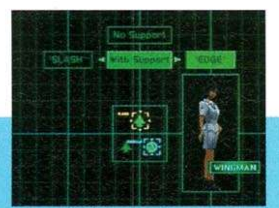
Ohne Übertreibung: vor so viel liebevoller und grandioser Arbeit ziehe ich respektvoll den Hut. Ace Combat 2 ist grafisch eine Augenweide und in Kombination mit der schnellen und topflüssigen Darstellung für mich in dieser Hinsicht die neue Referenz. Soundtechnisch beeindrucken die aufgeregten Funksprüche aller Piloten während der Einsätze, nur die Musik wird auf Dauer etwas eintönig. Bei den Missionen wurde geklotzt und nicht gekleckert, durch die drei Schwierigkeitsgrade kommt hier jeder auf seine Kosten, vom Einsteiger bis zum Profi. Auch die Idee, daß bei mehrfachem Durchspielen immer neue Flugzeuge hinzukommen, macht den Titel auf Dauer interessant. Fehler kann man mit der Lupe suchen, nur beim Canyonflug fielen uns im Test leichte Grafikfehler ins Auge. Jeder, der eine PlayStation sein eigen nennt, sollte sich sofort Ace Combat 2 zulegen, das Licht löschen, den Nachbrenner einschalten und einfach genießen.



Habt Ihr Ace Combat 2 durchgespielt, winkt eine stattliche Anzahl neuer Flugzeuge



Vor jeder Mission solltet Ihr den geeigneten Flieger wählen


Euer attraktiver Wingman ist in vielen Missionen wirklich Gold wert



Auf der Übersichtskarte seht Ihr sämtliche Eurer bereits abgeschlossenen Einsatzorte

**in:former**



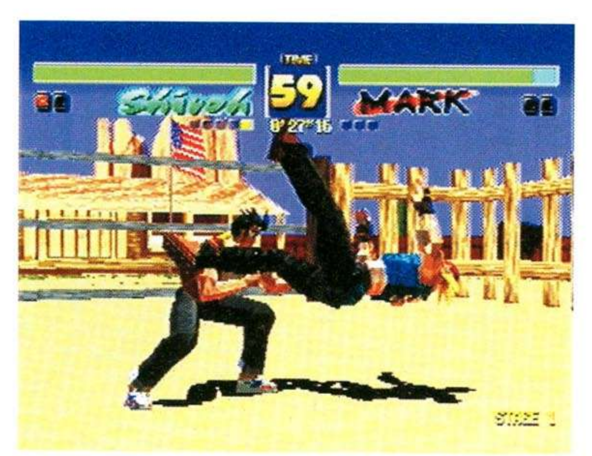

| | |
|---|---|
| System: PlayStation | Hersteller: Sony |
| Genre: Action-Shooter | Entwickler: Namco |
| Spieler: 1 | Testmuster: O.I.T. 0711 / 202 910 30 |
| Level: K.A. | Veröffentlichung: Jp-Import |
| Besonderheiten: Memory Card, analoger Controller, FlightStick | Ca. Preis: 139,- DM |



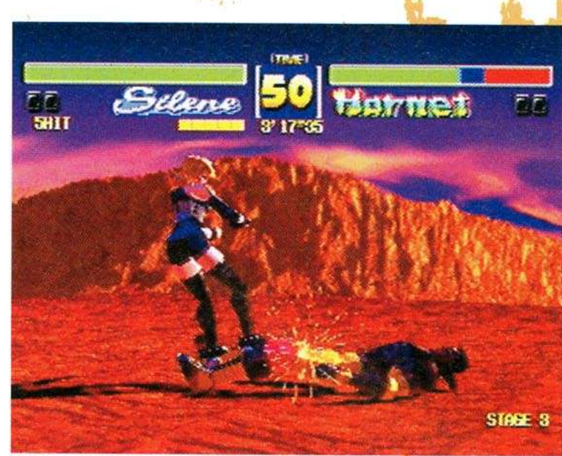
**10 von 10**

Grafik ........ 10
Sound ........ 9
Gameplay ........ 10

# Fighters' Impact



Rocker Mark chancenlos



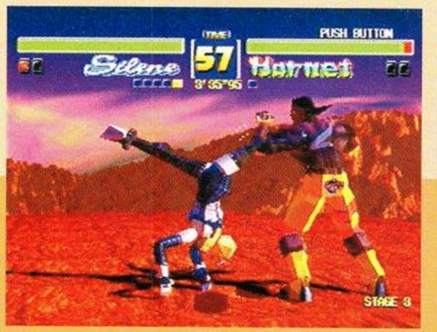
Hornet am Boden

## >Rand-Notiz

Wählt anfangs am besten einen schnellen Kämpfer mit guter Technik. Wenn keine Kombination mehr hilft, wendet einfach Euren Standardwurf an. So lassen sich alle Stages schnell durchspielen. Da allerdings vor allem in den schönen Schlagfolgen der optische Reiz des Spiels liegt, solltet Ihr Euch erfolgreiche Kombinationen merken, sie perfektionieren und die Würfe nur im Ausnahmefall anwenden.

Ein zusammengewürfelter Haufen Kämpfer aus mehreren Kontinenten hat sich (mal wieder) zusammengefunden, um das Böse zu bekämpfen. Eure Aufgabe ist es, einen dieser acht Kämpfer auszuwählen und mit ihm die zehn Stages von Fighters´ Impact zu meistern. Anschließend könnt Ihr Euch auch mit einem der fünf „bösen Buben" auf die Gegenseite schlagen.

Bei der Steuerung weicht Taito etwas vom Üblichen ab: mit Dreieck- und Kreis-Taste gibt es jeweils nur eine Belegung für Schlag bzw. Tritt. In Verbindung mit den Richtungstasten und der Quadrat-Taste werden diese Grundschläge variiert. Neben den Grundbewegungen, ergänzt durch Rolle rückwärts und vorwärts über den Gegner hinweg und einer Wurftechnik sind so pro Kämpfer etwa 35 verschiedenen Schläge ausführbar. Kombos entstehen aus einer Aneinanderreihung dieser Schläge.



Hornet ist eher schwerfällig

Auf die Animation der Kämpfer scheint Taito bei Fighters´ Impact das Hauptaugenmerk gerichtet zu haben. Zusätzlich zu ihrem Hauptstil verfügen unsere Helden über je zwei weitere Kampfstile. Die Schläge sind schön anzusehen, und die zahlreichen Kampfstilrichtungen werden gut umgesetzt. Aufgrund der Fülle der Schläge, die sich in der Steuerung nur minimal unterscheiden, gerät die perfekte Beherrschung eines Kämpfers allerdings fast zur Unmöglichkeit. Die ersten drei Gegner lassen sich noch leicht wunderschön austanzen, in den höheren Stages landen die Kombinationen dann meistens in deren Deckung. Um die nötige Perfektion zu erwerben und hier auch ohne unattraktive, wenn auch erfolgreiche Wurftechnik zum Sieg zu gelangen, bietet Fighers´ Impact zu Arcade- und Zwei-Spieler-Modus einen aufwendigen Practice-Modus für wahre Tüftler.



Frauenpower

### Nichts neues auf der Matte

Von der Animation der Kämpfer abgesehen beschränkt sich Fighters´ Impact auf das Nötigste: Bei den Kämpfen wird die dritte Dimension kaum genutzt, die Hintergrundgrafik könnte gut von einem älteren Spiel stammen, die Figuren bestehen aus relativ groben Polygonen, und kleinere Grafikfehler sowie Kampfgeräusche, die man eher mit Übungsschlägen gegen einen Sandsack assoziieren kann, müssen vom Spieler hingenommen werden. Durchspielen wird belohnt, man hat dann Zugang zum Kombo-Editor und kann eigene Schlagfolgen kreiieren, zudem gibt's diverse Extra-Kämpfer zu erringen. Dennoch ist Fighters´ Impact ein ganz nettes Spiel (ja doch!) aufgrund kleinerer Gags (sich bewegende Kleidungsteile, witzige Replays, ...) und besonders durch die vielfältigen, gut animierten Kämpfer, denen es, vor allem auch im Zwei-Spieler-Modus Spaß macht zuzusehen. Angesichts des „japanisch" anmutenden Gameplays und hochkarätigen PlayStation-Prügler wie Tekken 2, SoulBlade und Tobal 2 lohnt sich die Anschaffung aber wohl nur für die wahren Freaks japanischer Kampf- und Gamekunst.




## in:former

| | |
|---|---|
| System: | Saturn |
| Genre: | Beat'em Up |
| Spieler: | 1–2 |
| Level: | 10 |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Taito |
| Entwickler: | Taito |
| Testmuster: | GZ-Games 09721 / 21623 |
| Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |



**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 6 |

# Wild Arms



Dank der aktiven Kameraführung entstehen interessante Blickwinkel



Ein Guardian kommt, grafisch aufwendig gemacht, der Crew zu Hilfe



Endgegner Zed schluckt eine Kugel von Rudy

Das Warten auf die amerikanische Version des siebten Teils der Final Fantasy Saga wird immer unerträglicher. Rollenspielfans auf der ganzen Welt haben in ihre PlayStation schon Flüssigkeitskühler eingebaut, damit das Teil bei den stunden- und tagelangen Sessions nicht überhitzt. Einen Probelauf für die getunte Konsolen bietet Sony Amerika mit Wild Arms an, das die Wartezeit auf das Squareprodukt zudem noch ein wenig verkürzen soll.

Wie zu jedem anständigen Rollenspiel, so gehört auch zu Wild Arms eine Legende als Hintergrundstory. Filgaia war einst eine blühende Welt, voll mit Lebewesen der unterschiedlichsten Arten. Doch der Frieden wurde von einem Überraschungsangriff der Metal Demons jäh unterbrochen. Und obwohl es dank enger Zusammenarbeit zwischen Menschen, Elws und Guardians gelang, den Angriff abzuwehren, litt der Planet fürchterlich unter den Folgen des Krieges. Die drei Verbündeten zerstritten sich, woraufhin die Elws das Weite suchten und die Guardians ihrer Mächte beraubt wurden und im folgenden in Vergessenheit gerieten. Hundert Jahre später versuchen die Metal Demons einen erneuten Angriff auf Filgaia, und es gibt nur drei Leute, die diesen Angriff abwehren können: Cecilia, Rudy und Jack.

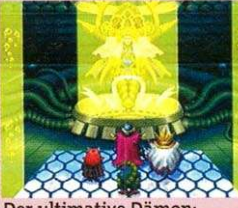
### Vielseitig

Die Jungs von Media Vision waren sichtbar bemüht, alle Aspekte eines guten RPGs bei Wild Arms zu beachten. Angefangen bei einer dichten Hintergrundstory über eine ganze Palette von Gegenständen bis hin zu einer wirklich beeindruckenden Polygon-Kampfgrafik ist alles im Game, was die RPG-Freunde an ihrem Lieblingsgenre so schätzen. Auffällig ist auch die Ideenvielfalt, die ins Game eingeflossen ist. So gibt es nicht nur schnöde „Hau drauf"- oder Magiebefehle, sondern noch einen Forcemeter, der sich im Laufe eines Kampfes füllt und der Figur zu einer Art Special Move verhilft. Doch diese Forces müssen, ähnlich wie Zaubersprüche in der großen Welt von Filgaia erst einmal gesucht und gefunden werden, denn in den Städten erhält man nur Waffen und Rüstungen. Alles andere muß sich der Spieler selbst erarbeiten, was der große Reiz des Games ist. Lediglich zwei Kritikpunkte sind anzubringen: Erstens, nur drei Figuren sind ein bißchen wenig und zweitens scheint das Spiel relativ schnell durchgespielt zu sein. Trotzdem rate ich allen RPG-Fans, sich dieses Teil zu holen, denn bis zu Final Fantasy VII ist dies auf jeden Fall ein exzellenter Zeitvertreib.

### >Rand-Notiz

Holt Euch gleich am Anfang den Exit-Spruch, der Euch aus mißlichen Lagen in komplexen Dungeons befreit, sonst könntet Ihr ganz schön fluchen, da nach Eurem Ableben alle erstrittenen EXP.-Points und Gegenstände weg sind.


In dieser Statue finden sich Runen, die dem Spieler neue Forcesprüche geben


Der ultimative Dämon: Mother



Am Anfang stehen drei Storylines zur Auswahl


Es gibt extrem viele Items. Von den Ausrüstungsgegenständen muß man rund 80% suchen, da man sie nirgends kaufen kann

## in:former




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | RPG |
| Spieler: | 1 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Sony |
| Entwickler: | Media Vision |
| Testmuster: | GZ Games 09721 / 21623 |
| Veröffentlichung: | JP-Import |
| Ca. Preis: | 129,- |

**9 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 9 |

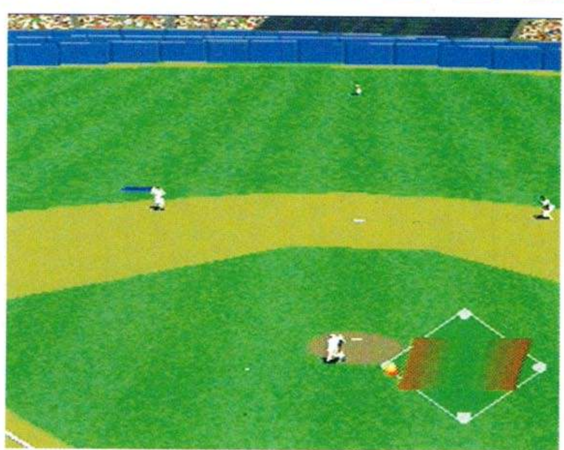
Holger Gößmann << Götz Schmiedehausen

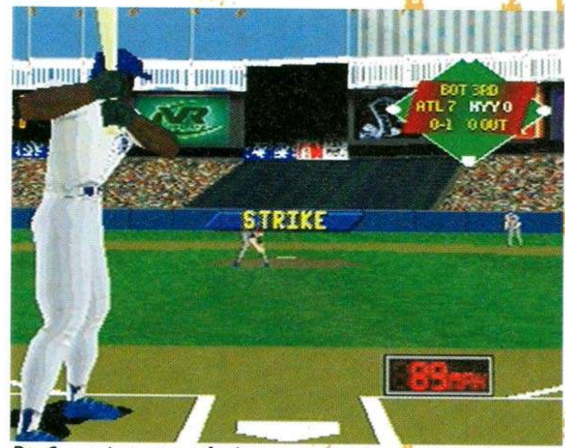
# VR Baseball '97

## >Rand-Notiz

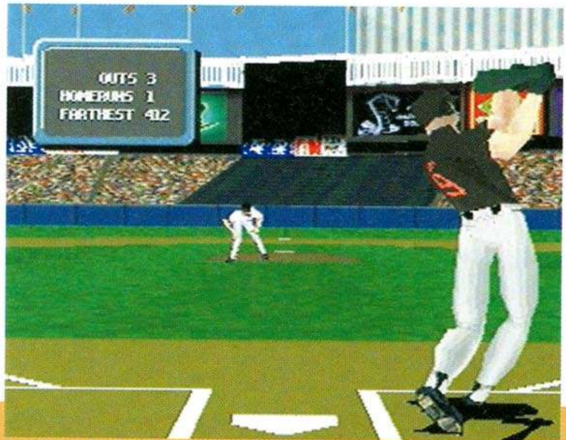


Bevor man losgeht, sollte man auf jeden Fall immer erst einen Ring aufsammeln, da so dem Igel nicht sofort bei Feindkontakt ein Leben verloren geht. Wird man getroffen, sollte man ebenfalls mindestens 1 Ring wieder aufsammeln.


Ground-Ball zum Short-Stop



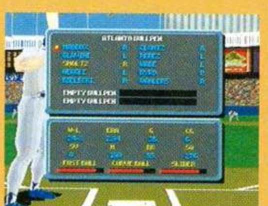
Der Computergegner schwingt nur sehr selten



Im Home Run-Derby geht es darum, den Ball möglichst oft aus dem Stadion zu klopfen



Genau durch die Mitte: Strike


Im Bullpen muß man die Pitcher aufwärmen

Going, going... and gone

Langsam, aber sicher trauen sich die Entwickler von Baseballgames mehr und mehr auch einen Deutschlandrelease ihrer Produkte zu. Nicht umsonst, denn Baseball ist im Moment eine der Sportarten, die die höchsten Zulaufraten verzeichnen können.

Und so findet auch VR Baseball '97 den Weg in die Verkaufsregale der Republik, das „einzige Echtzeit 3D Baseball" (Text auf der Packung). Schon die Verpackung, auf der der wohl beste Pitcher der nordamerikanischen Profiligen, Greg Maddux, einen Ball in das Auge des Betrachters wirft, läßt vermuten, daß auch hier Originalstatistiken und -namen Verwendung gefunden haben. Nicht ganz so stark auf der Brust wie das Konkurrenzprodukt aus eigenem Hause (All-Star Baseball '97) ist VR Baseball '97 in Punkto Optionsvielfalt. Lediglich Home-Run Derby, Batting Practice, Season und Exhibition Game stehen zur Auswahl. Relativ eigen hingegen ist die grafische Darstellung, die komplett auf das Umblenden verzichten kann und statt dessen eine beachtlich schnelle, flexible Kamera verwendet, die nur manchmal ins Stocken gerät, nie aber in wichtigen Situationen.

### VR ready to hit it out

VR Baseball hat endlich das Manko ausgemerzt, das viele angehende Fans dieser Sportart in Deutschland mit dem virtuellen Lauf um die Bases bisher hatten: Der Ball ist jetzt endlich einmal leichter zu treffen. Doch leider taten die Entwickler ein bisschen zuviel des Guten und setzten den Level etwas zu niedrig an. Im echten Baseball ist die Gefahr, daß man auf einen Power-Swing hin „aus" ist, sehr groß, nicht so bei dem vorliegenden Produkt. Ungeniert klopft man dem verachteten Computergegner einen Ball nach dem nächsten um die Ohren, und alles was dieser tun kann, ist zuschauen oder das Lederrund an der Stadionbegrenzung aufheben. So macht VR Baseball '97 eine Zeitlang echt Spaß, nur nachdem man das erste Inning mit 14 oder mehr Hits zu verzeichnen hatte, wird's langsam echt langweilig. Schade, denn die Ansätze waren gut: eingängige Steuerung, flüssiges Gameplay, gute Grafik und netter Sound hätten VR Baseball durchaus zum Hit werden lassen können. Doch wegen der hohen Trefferrate dauern die Spiele einfach zu lange, denn ein Ergebnis von 27:13 ist bei weitem keine Seltenheit.



## in:former

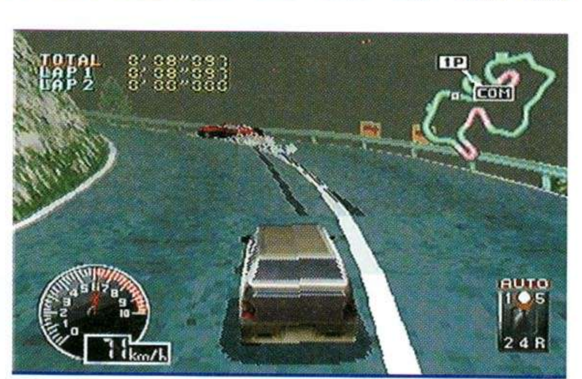
| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Acclaim |
| Genre: | Sport | Entwickler: | Interplay |
| Spieler: | 1–2 | Testmuster: | Acclaim |
| Level: | Entfällt | | |
| Besonderheiten: | Memory Card | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- |

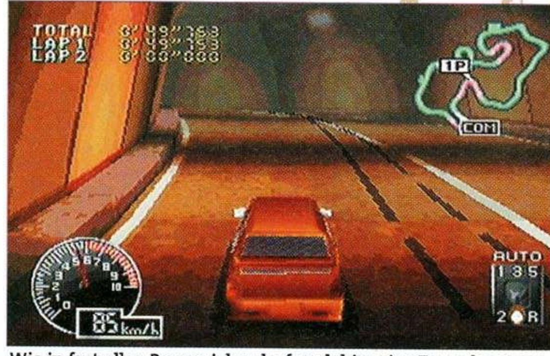
**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 8 |

Philipp Noack << Stefan Hellert

# King of Spirits 2


Solang Ihr den Gegner noch im Blick habt ist alles drin


Wie in fast allen Rennspielen darf auch hier eine Tunnelpassage nicht fehlen

## >Rand-Notiz

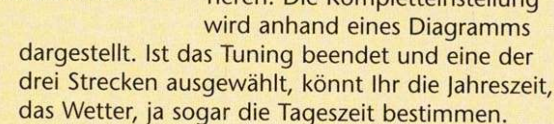
Ein sauberer Blitzstart bei optimaler Drehzahl ist bei diesem Spiel wichtiger als bei vielen anderen Vertretern dieses Genres. Hier gibt es leider keinen bestimmten Wert, der für alle Wagen gilt, jedoch habt Ihr die richtige Drehzahl schnell rausgefunden. Da Ihr unendlich Continues zur Verfügung habt, tut Ihr gut daran, nach jedem verpatzten Versuch neu zu starten. Dank Null Komma Null-Ladezeit ist dies auch nicht weiter störend.

Was vom Titel her eher nach einem Adventure oder Rollenspiel klingt, ist in Wirklichkeit ein Rennspiel. Noch eines? Bei dem momentanen Überangebot dieses Genres? Na gut, schmieren wir uns etwas Motoröl ins Gesicht, setzen uns hinters Joypad, lassen den Motor aufheulen und preschen los. Wir befinden uns kurz nach dem Einschalten des Saturns und haben im Hauptmenü zwischen etlichen Spielmodi wie King-, Free Battle-, Trainings- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt, wobei der wichtigste wohl King Battle gegen einen Computergegner ist. Vor dem Rennen dürft Ihr zwischen fünf verschiedenen Autos wählen, deren Lackierung bestimmen und umfangreiche Fahrzeugeinstellungen vornehmen. Vom Auspuff über Motor bis hin zu Stoßdämpfern usw. läßt sich alles konfigurieren. Die Kompletteinstellung wird anhand eines Diagramms dargestellt. Ist das Tuning beendet und eine der drei Strecken ausgewählt, könnt Ihr die Jahreszeit, das Wetter, ja sogar die Tageszeit bestimmen.


Der Tacho und die Streckenübersichtskarte können ausgeblendet werden

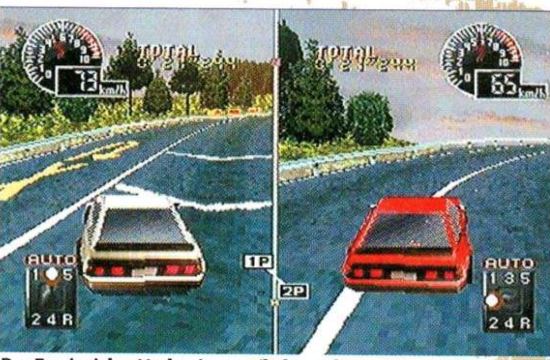

Aus der Cockpitperspektive ist der Streckenverlauf schlecht einzusehen


Wintermärchen auf heißem Asphalt



### Drei, Zwei, Eins, GO!

Egal wie grandios Euer Start gelingt, werdet Ihr nach kürzester Zeit in einem Affenzahn von Eurem Kontrahenten überholt. Dabei kennt er keine Leitplanken oder Betonpfeiler, sondern rast gnadenlos durch sie hindurch. Daher vielleicht der Titel „Spirits"? Der gegnerische Fahrer erreicht nahezu Lichtgeschwindigkeit. Realistisch ist sein Fahrtempo nur dann, wenn man es schafft, in seiner unmittelbaren Nähe zu bleiben. Die drei verschiedenen Kurse sind allesamt Bergstrecken, die sich grafisch kaum voneinander abheben. Interessante Bauten am Straßenrand sucht man vergeblich. Dies kann ja nur einen flüssigen Grafikaufbau unterstützen. Pustekuchen! Gesamte Bergmassive werden auf den Bildschirm geklatscht, Straßen verschwinden und tauchen wieder auf. Grafikauf- und -abbau bis zum Exzess. Solltet Ihr doch einmal ein Rennen gewinnen, so wandert der gegnerische Wagen in Euren Fuhrpark über. Der Spielstand wird dann automatisch gespeichert. Unendliche Continues machen die Option Training eigentlich überflüssig, aber ein umfangreicher Auswahlscreen sieht einfach schicker aus. Was Euch wirklich hilft, ist das problemlose Wechseln zwischen Automatik- und Handschaltgetriebe während des Rennens. Ärgerlich ist die Tatsache, daß Euer Wagen fast zum Stillstand kommt, wenn Euch der Gegner hinten auffährt. Er erleidet nämlich so gut wie gar keinen Geschwindigkeitsverlust und rast durch diesen Umstand munter an Euch vorbei. Einzig und allein der Zwei-Spieler-Modus bringt Spielspaß rüber. Hier könnt Ihr zwischen horizontaler und vertikaler Bildschirmteilung wählen. Wer jetzt noch einen Analog-Contoller respektive Lenkrad sein eigen nennt, kann den Fahrspaß deutlich in die Höhe schrauben. Noch ein ganz heißer Tip zum Schluß. Musik abschalten ist ein Muß.


Der Zweispieler-Modus im vertikalen Splitscreen




**in:former**

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Atlus |
| Genre: | Rennspiel | Entwickler: | Atlus |
| Spieler: | 1–2 | Testmuster: | O.I.T. 0711 / 61 37 58 |
| Level: | K.A. | Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Besonderheiten: | Backup-Booster, Analog Controller | Ca. Preis: | 129,- DM |

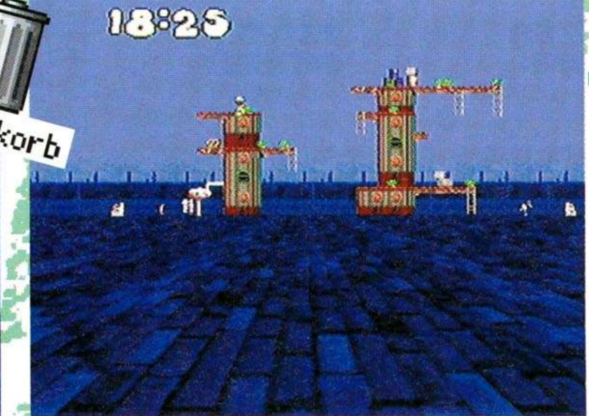
**5 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 5 |

# Trash It

Papierkorb


Mit einem Hammerschlag befördert Ihr Eure Gegner ins Jenseits


Je weiter Ihr Euch voneinander entfernt, um so mehr bekommt Ihr vom Level zu sehen

**>Rand-Notiz**

Gewöhnt Euch schnell an die Steuerung und spielt das Game anfangs am besten zu zweit, da Ihr Euch bei komlizierteren Puzzlen gegenseitig helfen könnt. Berücksichtigt außerdem die lange Zeit, die Ihr zum Ziehen und Zurückstecken des Hammers braucht

Demolieren, Vernichten, Verwüsten, Zertrümmern... all das beschreibt die Hauptaufgabe bei Trash It. Wir befinden uns auf Timmy World, einer künstlichen Welt außerhalb der uns bekannten Realität. Die Bewohner von Timmy World, kurz Timmies genannt, leben friedlich unter der Oberfläche des Planeten. Und natürlich gibt es wie immer einen Bösewicht, der diesen Frieden durch seine finsteren Pläne bedroht: Dr. Moonbeam, ein verrückter Wissenschaftler, der das Universum beherrschen will. Aber zum Glück gibt es ja Jack Hammer, den Helden dieser Geschichte. Bewaffnet mit einem übergroßen Hammer will er das Vorhaben des Doktors vereiteln, -und hier steigt Ihr in das Geschehen ein.

Jeder Level besteht aus mehreren Bauten, von denen Jack nun so viel wie möglich zerstören muß. Hierfür steht ihm aber lediglich sein überdimensionaler Hammer und begrenzte Zeit zur Verfügung. Habt Ihr erst einmal genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch mit der Zeit noch bessere Hämmer leisten. Insgesamt gibt es 10 verschiedene Hammer-Typen in je drei Größen. Außerdem hält Trash It 5 weitere Bonus-Hämmer bereit, die jeweils mit individuellen Special Moves ausgestattet sind.


Hier werden Punkte für Zerstörung und gerettete Timmies abgerechnet


Hämmern was das Zeug hält

## Voll der Hammer!

Bei Trash It gibt es drei unterschiedliche Spielmodi: den 1-2 Spieler Kampagne-Modus, den Schlacht-Modus für 2-4 Spieler sowie den Arcade-Modus, in dem 1-4 Teams mit jeweils bis zu vier Spielern antreten.

Trash It ist ohne Frage ein sehr destruktives Spiel, sieht aber auf den ersten Blick recht nett aus. Jedoch wird dieser erste, gute Eindruck schnell durch die zu komlizierte Steuerung zunichte gemacht, was den Spielspaß deutlich absenkt. Auch die Sounds, die nicht gerade auf geniales Einfallsreichtum zurückzuführen sind, wirken bald recht nervend auf den Spieler. Den Höhepunkt aller Entnervungen hingegen jedoch die schier unlösbar scheinenden Rätsel zu Beginn jedes neuen Levels, was die insgesamt zu investierende Zeit für jede Runde zu hoch ansetzt. So bleibt lediglich die akzeptable Grafik mit ihren teilweise sehr schmackhaften Raffinessen und der gut durchdachte Mehrspielermodus, was Trash It gerade noch zur erreichten Gesamtwertung verhilft.



**in:former**

| | |
|---|---|
| System: | Saturn |
| Genre: | Puzzle-Strategie |
| Spieler: | 1-16 |
| Level: | 30+ |
| Besonderheiten: | Backup Booster |
| Hersteller: | GT Interactive |
| Entwickler: | Rage Software |
| Testmuster: | GT Interactive |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 109,- |

**5 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 3 |
| Gameplay | 4 |

## BALLBLAZER CHAMPIONS (PSX)



Auf dem C 64 eine Legende, folgt nun einige Jahre später sozusagen eine überareitete Version für Sonys Flagschiff. In einer Art hypermodernem Fußballspiel ist es Euer Ziel, mit einem Gefährt, dem sogenannten Rotofoil, den Ballersatz, den Plasmorb, in das Tor, das seinen Namen behalten durfte, des Gegners zu schießen. Dazu haben die Spieler vier Minuten Zeit. Der am Schluß die meisten oder als erster insgesamt fünf Treffer erzielt hat, geht als Sieger aus einer der zwölf unterschiedlichen Arenen hervor. Zu Eurer Unterstützung sind einige Extras auf den Spielfeldern verteilt, wie z.B. eine Cloaking Device zum Unsichtbarmachen, oder ein Magnet, der Eurem Gegner den Plasmorb entzieht. Wem das nicht reicht, der hat die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Match-Ups seinen Rotofoil mit lustigen Upgrades wie Bordkanonen zu bestücken. In drei verschiedenen Ligen mit je acht Teams müßt Ihr Euer Können beweisen, um am Schluß als Master Blazer die Heimreise antreten zu können. Leider konnten die Entwickler die Klasse des Vorbilds nicht adaptieren, BallBlazer hapert es an spielerischer Dynamik, ebenfalls zu bemängeln ist die grafisch bedingte schlechte Spielübersicht.

Hersteller: ...... LucasArts
Preis: ............ 99,-DM
Test: ........... FG 6/ 97

**Rating: ..... 6**

## RALLY CROSS (PSX)




Fans von Autorennen der schlammbedeckten Sorte werden in letzter Zeit wirklich gut bedient: ob Sega Rally oder V-Rally, für jede Spieleplattform steht ein echter Top-Titel bereit. Auch Sonys Rally Cross braucht sich nicht weit hinter der starken Konkurrenz zu verstecken. In Einzelrennen, Trainingssitzungen oder dem obligatorischen Championship-Modus gilt es, gegen drei Konkurrenten anzutreten und auf den Parcours möglichst als erster die Zielflagge zu sehen. Für jede Eurer Plazierungen gibt es unterschiedliche Punktzahlen, im Höchstfall 100 für einen Sieg. Wenn Ihr am Schluß der Saison vorne steht, gibt es als Bonus einige neue, vorher nicht anwählbare Strecken. Drei Schwierigkeitsgrade mit immer neuen Vehikeln und anspruchsvollen Kursabschnitten können von Euch bewältigt werden, im höchsten Level sind die Computer-Gegner durchaus rücksichtslose, harte Brocken. Neulinge werden es mit Rally Cross nicht gerade einfach haben, der Einstieg ist durch Spielereien wie Rückwärtsfahren oder Auto-Umdrehen nicht gerade leicht; wer sich jedoch die Mühe macht, wird mit einem grafisch und spielerisch guten Titel belohnt.

Hersteller: .......... Sony
Preis: ........... 115,-DM
Test: ........... FG 5/ 97

**Rating: ..... 8**

## LIFEFORCE TENKA (PSX)

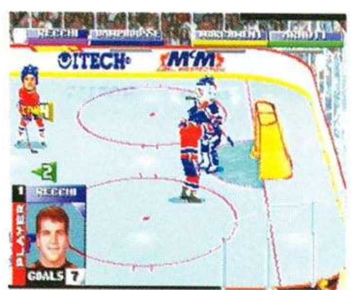


Es sieht schlecht aus für unsere Welt im Jahr 2096. Die Erde ist verseucht und von Kriegen zerstört, die Menschheit sucht nach neuen bewohnbaren Planeten. Mit Extrevius 328-B scheint das Paradies gefunden, und so macht sich unser Protagonist namens Tenka auf, um sich in dieser Kolonie eine neue Existenz aufzubauen. Doch das Schicksal meint es nicht gut mit ihm, denn auf Extrevius herrscht die Trojan Inc., die menschliche Wesen zum Teil in Roboter verwandelt, um sie als Kampfmaschinen zu mißbrauchen. Während dieser Umwandlung gelingt es Tenka mit fremder Hilfe, die Flucht zu ergreifen, am Leben gehalten nur durch den Gedanken an Rache und der Vernichtung von Trojan Inc.. In der typischen 3D-Shooter-Manier begebt Ihr Euch jetzt in die Tiefen der Labyrinthe des Konzern-Giganten, ausgerüstet nur mit einer ausbaufähgen Schrotflinte. Wilde und abgrundtief häßliche Mutanten versuchen nun Euer weiteres Vordringen zu verhindern, die eingepflanzte Waffe jedoch sollte sie eines Besseren belehren. Grafisch und spielerisch einer der besten Titel des Genres ist Tenka aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellung hingegen nur einem älteren Publikum zu empfehlen.

Hersteller: ...... Psygnosis
Preis: ............ 99,-DM
Test: ........... FG 4/ 97

**Rating: ..... 9**

## 2ON2 OPEN ICE CHALLENGE (PSX)




Eishockey-Spiele überfluten zur Zeit ähnlich wie Simulationen der NBA den Konsolenmarkt. Open Ice versucht sich zumindest schon vom Grundaufbau von anderen Simulationen der NHL zu unterscheiden. Denn nur zwei Spieler plus Goalie zischen hier pro Mannschaft über das Eis, Ähnlichkeiten mit dem Klassiker NBA Jam sind nicht zufällig und durchaus erwünscht. Auch die Steuerung ist hierbei am Basketball-Vorbild orientiert. Je zwei Knöpfe zum Passen und Schießen sowie ein Turbo-Knopf für besonders spektakuläre Aktionen stehen zur Verfügung. Letzterer hält jedoch nicht ewig, nur bei einem Hattrick hat man bis zum nächsten Gegentreffer unbegrenzte Energiereserven. Die Spieler haben dank Lizenz die Originalnamen ihrer Vorbilder, vor jeder Partie darf man sich drei von ihnen aus einem der 26 Teams aussuchen.
Wer ein NBA Jam auf Kuven erwartet, wird jedoch bitter enttäuscht, denn von der hervorragenden Spielbarkeit des Klassikers ist nicht viel übriggeblieben. Hakelige Steuerung, ruckelige Animationen und der Eindruck, nie wirklich kontrollierte Spielzüge abliefern zu können, katapultieren Open Ice in die unteren Wertungsgefilde.

Hersteller: ....... Midway
Preis: ........... 109,-DM
Test: ........... FG 4/ 97

**Rating: ..... 4**

## NBA HANG TIME
**(N 64)**

Näher noch als NHL Open Ice orientiert sich das erste Basketballspiel für Nintendos 64-Bitter am großen Vorbild NBA Jam. Zwei gegen zwei, fast alle Originalspieler und ebenfalls die kompletten 29 NBA-Teams -fast schon ein Déjà-vu. Geändert hat sich bei der N64-Version nur wenig, Passen, Wurf und Turbo-Taste, das übliche Fun-Game-Repertoire wird abgefeiert. Gelingt es einem Spieler, dreimal hintereinander den Ball im gegnerischen Korb zu versenken, ist er „On fire" und verfügt über unbegrenzt Turbo-Power; setzt es dann noch drei spektakuläre Aktionen vom selben Mann, brennt sozusagen das ganze Team. Neu gegenüber dem Original ist die Option, eigene Spieler zu kreieren, vom Otto-Normal-Basketballer bis hin zum „Alien-Player" (Space Jam und der nicht im Spiel integrierte Michael Jordan lassen grüßen) kann fast jeder individuelle Wunsch erfüllt werden. So ist es also möglich, mit einem komplett selbst zusammengestellten Team auf die Jagd nach Punkte zu gehen, gegen den Computer oder bis zu drei menschliche Kontrahenten. Wer noch kein NBA Jam sein eigen nennt oder ein nettes 2-On-2-Game für das N64 sucht, kann bedenkenlos zugreifen.

Hersteller: . . . . . . .Midway
Preis: . . . . . . . . . . .149,-DM
Test: . . . . . . . . . . .FG 4/ 97

**Rating: . . . . .7**

## SUPER PUZZLE FIGHTER II
**(PSX)**

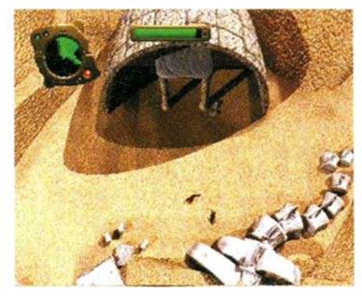



Dieser Titel scheint aus einer simplen Frage hervorgegangen zu sein: Wie kann es uns gelingen, Tetris und Street Fighter II zu einem Spiel zu kombinieren, ohne daß man bekannte Charaktere wie Ryu oder Ken in Blöcken übereinander stapeln muß? So eigenartig es klingt, es ist Capcom gelungen, damit einen wirklich guten Titel zu produzieren. Ganz wie beim Ur-Vater der Geschicklichkeitsspiele Tetris, fallen von der oberen Hälfte des Bildschirms verschiedenfarbige Steine herab, die, in der richtigen Reihenfolge angeordnet, mit einem Kristallzerstörer wieder vom Spielfeld entfernt werden müssen. Durch das Beseitigen eigener Blöcke fügt man gleichzeitig auf dem Feld des zweiten Spielers, menschlich oder computergesteuert, neue hinzu. Die beiden verniedlichten Kämpfer, die zwischen den beiden Bildschirmhälften zu sehen sind, hauen sich, je nach Spielstand, gepflegt auf die Glocke; ist eine der beiden Spielhälften gefüllt, geht der Verlierer K.o. Ähnlich den Bust-A-Move-Titeln steckt ein ungeheurer Suchtfaktor auch in diesem Knobelspiel, besonders im Zwei-Spieler-Modus sind lang anhaltende Gefechte garantiert.

Hersteller: . . . . . . . . .Virgin
Preis: . . . . . . . . . . . .99,-DM
Test: . . . . . . . . . . .FG 3/ 97

**Rating: . . . . .8**

## PERFECT WEAPON
**(PSX)**



Manchmal meint es das Schicksal gar nicht gut mit unseren unterschiedlichen Videospielhelden. Besonders schlecht ergeht es Captain Blake Hunter, einem Agent der Earth Defense Force und begnadeten Martial-Arts-Kämpfer. Gerade noch spaziert er gemütlich durch seine Heimat, im nächsten Moment befindet er sich auf einem fremden, unwirtlichen Planeten, mit jeder Menge gieriger, bösartiger Wesen auf seinen Fersen. Doch der Titel Perfect Weapon kommt nicht von ungefähr, Hunter weiß sich durchaus seiner Haut zu wehren. Ähnlich wie bei Alone In The Dark steuert Ihr Blake aus verschiedenen Kameraperspektiven, die Ihr jedoch nicht selber bestimmen dürft, das Programm gibt sie vor, was besonders bei Kämpfen hinderlich ist, wenn man kurz aus dem Bild geschubst wird. Innovativ die Idee, daß Hunter während des Spiels neue Moves erlernen kann. Leider finden viele der guten Ansätze ein jähes Ende im zähen Gameplay, auch die Steuerung darf man als mehr als hakelig bezeichnen. Besonders störend ist, daß Blake auch Energie verliert, wenn er nur herumläuft, was öfter zum Ableben nach einem knappen Gefecht führen kann.

Hersteller: . .Electronic Arts
Preis: . . . . . . . . . . . .99,-DM
Test: . . . . . . . . . . .FG 2/ 97

**Rating: . . . . .5**

## DARK FORCES
**(PSX)**



Als PC-Version mittlerweile auf dem Index der BPjS, erscheint nun die PlayStation-PAL-Variante dieser Tage in Deutschland. Kyle Katarn, seines Zeichens ehemaliger imperialer Agent und professioneller Überläufer, wird von der Allianz angeworben, um Gerüchten über neue Geheimprojekte des Imperators nachzugehen. Ihr schlüpft in die Rolle des Elite-Soldaten; in typischer 3D-Shooter-Manier gilt es, insgesamt 14 Level von imperialen Truppen zu befreien. Neun verschiedene Waffen, vom imperialen Sturmgewehr bis zum Thermal-Detonator, stehen Euch hierbei hilfreich zur Verfügung. Manche der Wummen haben zusätzlich eine Sekundärfunktion, mit der beispielsweise eine ganze Breitseite von Projektilen gleichzeitig abgefeuert werden kann. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres kommen bei Dark Forces vermehrt Rätsel vor. Durch die teilweise extremen Höhenunterschiede in den einzelnen Stages muß auch wesentlich vorsichtiger vorgegangen werden, andernfalls endet der Held als Zwei-Meter-Krater in irgendeiner Schlucht. Grafisch und soundtechnisch nur Mittelmaß, auch spielerisch nichts umwerfend Neues, bleibt Dark Forces leider eine Spitzenwertung verwehrt.

Hersteller: . . . . . .LucasArts
Preis: . . . . . . . . . . . .99,-DM
Test: . . . . . . . . . . .FG 2/ 97

**Rating: . . . . .8**

## RAGE RACER (PSX)

Namco steht in der Videospiel-Branche nach wie vor hauptsächlich für einen Faktor: Geschwindigkeit. Konnte bei der Markteinführung der PlayStation noch Ridge Racer bei der staunenden Kundschaft für Entzücken sorgen, so war es einige Zeit später der Nachfolger mit dem Anhängsel Revolution. Mit Rage Racer präsentieren die Japaner nun den dritten Teil des Mega-Sellers. Im zentralen Grand-Prix-Modus ist es nun möglich, durch Preisgelder ein neues Auto zu kaufen oder das alte ein wenig zu tunen. Insgesamt vier verschiedene Strecken, die nur die Start-Ziel-Gerade gemeinsam haben, stehen zur Auswahl; je höher die ausgewählte Fahrklasse ist, desto geschickter verhalten sich die Computer-Boliden. Ein weiterer Vorteil in den höheren Schwierigkeitsgraden: Neue und schnellere Flitzer stehen im Car Shop bereit und können gegen ein kleines Entgelt flugs auf die Piste gebracht werden. Stand bei den ersten beiden Teilen noch mehr die Arcade-Lastigkeit im Vordergrund, so wird der Bleifuß-Fahrer bei Rage Racer nicht lange erfolgreich sein. Ohne rechtzeitiges Bremsen und korrektes Kurvenanfahren gewinnt man hier keinen Blumentopf. Wer Rennspiele liebt, kann hier bedenkenlos zugreifen.

Hersteller: ........Namco
Preis: ............89,-DM
Test: ...........FG 2/ 97

**Rating: .....9**

## MARIO KART 64 (N64)




Mit Super Mario Kart für das Super Nintendo schuf Shigeru Miyamoto seinerzeit einen Titel, der jahrelang von vielen Zockern als Rennspiel-Referenz geführt wurde. Jetzt endlich kommen auch deutsche N64-Besitzer in den Genuß des Nachfolgers. Die altbekannten Fahrer wurden beibehalten, nur Wario rückte für den Koopa Troopa neu ins Feld. In drei Hubraumklassen (50, 100, 150 ccm) und vier Cups mit je vier Strecken könnt Ihr nun mit den Computergegnern (oder bis zu drei menschlichen Kontrahenten) um die Wette brettern. Die Charaktere unterscheiden sich hierbei nicht großartig, die dickeren Brummer wie Donkey Kong sind für Drängler und Schubser besser geeignet, Beschleunigungfanatiker greifen auf Yoshi oder Toad zurück. Die liebgewonnenen Extras wie Schildkrötenpanzer oder Blitz wurden beibehalten, erstere gibt es jedoch nun auch in einer Dreierkombination, die entweder ums eigene Kart kreiselt oder nacheinander abgeschossen werden kann. Die N64-Variante erreicht nicht nur die Klasse des Vorgängers, sondern kann diese sogar toppen. Geschwindigkeitsmäßig entfaltet Mario Kart 64 besonders im Mehr-Spieler-Modus seinen wahren Suchtcharakter.

Hersteller: ......Nintendo
Preis: ............99,-DM
Test: ...........FG 2/ 97

**Rating: .....10**

## WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY (N 64)




Mit Wayne Gretzky 3D Hockey präsentiert Automaten-Gigant Williams die erste Adaptierung eines seiner Games auf der heimischen Nintendo-Konsole. Zwei Varianten stehen zur Verfügung: entweder eine Arcade-lastige Version mit nur drei Feldspielern und dem Goalie oder die Simulations-Variante mit voller Besetzung und allen Regeln. Dank einer Lizenz für NHL und NHLPA stehen alle Originalteams mit ihren berühmten Akteuren zur Auswahl. Die Steuerung ist variantenreich, wenn auch kniffelig, da jede der Joypadtasten mit Aktionen von Schuß über Paß bis Bodycheck belegt sind, was insbesondere durch das hohe Spieltempo schnell zu Knoten in den Fingern führen kann. Die Spielfiguren bestehen aus Polygonen mit Texture-Überzug und sehen klasse aus, leider wurde bei der Animation ein wenig geschlampt. Problematisch bei diesem Titel ist vor allem die Spielbarkeit. Das Gefühl völliger Kontrolle über alle Kufenkünstler will sich nie ganz einstellen, oft landet der Puck im Netz, obwohl kein koordinierter Spielzug geführt worden ist. Ein weiterer Nachteil von Wayne Gretzky 3D Hockey ist der Umstand, daß erst ab zwei menschlichen Spielern wirklich Stadion-Atmosphäre aufkommen will.

Hersteller: Williams/Midway
Preis: ...........149,-DM
Test: ...........FG 1/ 97

**Rating: .....6**

## VANDAL HEARTS (PSX)




Die Republik Ishtaria liegt in Trümmern. Dem Diktator Dolf ist es gelungen, zwei magische Utensilien, die Flammen des Urteils und den königlichen Ring, an sich zu reißen, und die Bevölkerung des friedlichen Staates immer mehr in seine Gewalt zu bringen. Unser Protagonist, Ash Lambert, anfangs noch im Dienste des Geheimdienstes, schließt sich aus Gewissensgründen jedoch bald dem Widerstand an, um die letzte Chance auf Frieden zu wahren und das legendäre Schwert Vandal Hearts zu beschaffen. Dazu kämpft Ash zusammen mit maximal elf Gesinnungsgenossen auf rund 30 Karten in einem Strategiepart um Geld und Erfahrungspunkte, hierbei müssen verschiedene Missionsziele erreicht werden, von einer organisierten Flucht bis hin zur Vernichtung aller gegnerischen Kräfte. Im Rollenspielteil könnt Ihr dann zwischen den Kämpfen Städte betreten, Ausrüstungsgegenstände kaufen und den Plot der Geschichte vorantreiben. Sehr ähnlich den Vorbildern der Shining-Force-Reihe bietet Vandal Hearts Strategie- und Rollenspiel nahezu in Perfektion, Fans des Genres und solche, die es werden wollen, sollten einen Blick riskieren.

Hersteller: ........Konami
Preis: ............99,-DM
Test: ...........FG 6/ 97

**Rating: .....9**




Gewinnt die Kult-Dinos mit Just! und Fun Generation
In einem bunten Ei lebt ein kleiner Dino. Anfangs ist er noch sehr klein und will viel Liebe, Beschäftigung und Eiscreme. Er wird schmutzig, dann muß er unter die Dusche, er wird krank, dann bekommt er eine Spritze. Mit der Zeit wächst Klein-Dino und stellt irgendwann seine Ernährung auf vegetarisch oder Fleisch um. Jeden Abend geht er pünktlich um zehn ins Bett, dann sollte man das Licht ausmachen. Morgens, so gegen neun, fängt der virtuelle Urzeitbewohner an zu fiepen, will Futter oder wird spontan krank. Am Tag muß man ihm schon etwas Zeit widmen.
Hört sich gut an, doch wie sieht's in der Realität aus?
Mehr darüber in der Rubrik: „Wir über uns"
Ihr könnt jedenfalls einen von 15 Tamagotchi-Dinos von Just! gewinnen.

## Beantwortet folgende Frage: „Was ißt Dino am liebsten?"

Schickt Eure Antwort an: Fun Generation · Stichwort „Jurassic Quark" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg · Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. · Einsendeschluß ist Freitag, 8.8.1997







## SPEED-Gewinnspiel

Die Firma SPEED gehört zu den größten Zubehör-Distributoren Deutschlands. Hier findet Ihr wirklch alles, was das Spielerherz begehrt. Accessoirs für jeden Geschmack, in allen Farbgebungen usw. machen aus einer grauen Einheitskonsole ein individuelles Hi-Tech-Spielzeug. Ihr könnt einige dieser Zubehörteile gewinnen. Die Frage ist sehr einfach: „Wie heißt der Action-Film des Holländers Jan DeBont, mit dem sich Keanu Reeves und Sandra Bullock unsterblich gemacht haben? (Kleiner Tip: Der Titel hat etwas mit dem Namen der Firma zu tun, die die Preis stiftet...)

**3x Lenkrad (PS)**
**3x Avenger Lightguns (PS/Sat)**
**2 x Infrarot-Pad (PS)**
**3 x 32 MB-Memory Cards (PS)**
**5 x 1 MB-Memory-Card verschiedene Farben (PS)**
**5 x Controller verschiedene Farben (PS)**









Schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an:
Fun Generation · Max-Planck-Str. 13 · Stichwort: „The Need for..." · 97204 Höchberg ·
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist Freitag, 8.8.1997

# Suchtspiele
## Die Referenzen unter den Referenzen

**Im Grunde ist es mit den Klassifizierungen von Videospielen ähnlich wie mit Schaumweinetikettierungen. Es gibt eine Masse an zweit- oder drittklassigen Abfüllungen, die zumeist weniger dazu dienen, zelebriert oder goutiert zu werden, sondern vielmehr um den Alkoholpegel zu steigern und einen dicken Schädel zu erzeugen. In der nächsten Kategorie folgen die guten Durchschnittserzeugnisse, die nicht überragend, aber auch nicht schlecht sind. Dann kommen die prämierten Edeltropfen, die mit silbernen und goldenen Siegeln zu den herausragenden Blubberwässerchen ihres Jahrgangs gewählt wurden. Doch wovon wir hier sprechen, sind die emotional und geschmacklich derart stimulierenden Feierflüssigkeiten, die einem für alle Zeiten im Gedächtnis bleiben und die immer wieder ein sehnsüchtiges Glitzern in den Augen erzeugen. Vergleichbar damit sind die Spiele, die, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen, zu hemmungslosen Sessions über Nächte hinweg verleiten. Dabei handelt es sich nicht immer unbedingt um die Liga der 10 Punkte-Titel. So mancher Titel kann sein Suchtpotential erst nach einiger Zeit erkennen lassen, hier ist beim Tester sehr viel Fingerspitzengefühl gefragt, denn er muß innerhalb einer relativ kurzen Spielzeit den Langzeitmotivationsfaktor erkennen und in die Wertung einbringen. Wir wollen in diesem Special die Suchtspiele einiger ausgewiesener Zockerprofis vorstellen, außerdem haben wir mit Lesern, Mitarbeitern der Branche und den Spielern in den Videospielläden gesprochen, um eine ultimative Sucht-Top-Ten zusammenzustellen.**

### Stephan (FG)
1. Int. Superstar Soccer 64 (N64)
2. Formel 1 (PlayStation)
3. Sega Rally (Saturn)



Auf den ultimativen Konsolen-Kick habe ich lange warten müssen, mit ISS 64 ging dieser langgehegte Wunsch endlich in Erfüllung. Die Fußballsimulation von Konami ist der Konkurrenz in nahezu allen Belangen haushoch überlegen, erst recht mit einem menschlichen Partner an der Seite. Bis zum heutigen Tage konnte ich mir den Nimbus der Unbesiegbarkeit bewahren, selbst die härtesten Gegner wie Götz oder Lulu von Acclaim werden regelmäßig mit herben Niederlagen nach Hause geschickt. ISS 64 ist für mich das Videospiel schlechthin und so kompetent programmiert, daß selbst N64-Besitzer mit tiefer Aversion gegen Sportspiele bekehrt werden könnten.

### Kai (FG)
1. Bust-A-Move 2
2. Street Fighter Puzzle X 2
3. Worms



Keine 3D-Grafik-Orgie, kein Sound-Spektakel, kein tieferer Sinn. Genau so muß doch ein Suchtspiel für einen ausschauen, der den lieben langen Tag sich mit übersinnlichem Hi-Tech rumschlägt um Monat für

### Götz (FG)
1. Indiz. Spiel (versch. Plattformen)
2. J. League Perfect Striker (N64)
3. Bust-A-Move 2

Indiziertes Spiel
Die Faszination, die von diesem Spiel ausgeht, ist nicht die einer verbotenen Frucht. Ich liebe es einfach, durch düstere Gänge zu schleichen, plötzlich das Röhren eines Monsters hinter mir zu hören und um mein virtuelles Leben kämpfen zu müssen. Und wenn man dann noch ein Link-Kabel zur Verfügung hat, welches das Spiel mit einem menschlichen Gegner gestattet, sind nächtelange Sessions vorprogrammiert. Nicht umsonst hat id's Meisterstück ein ganzes Genre eingeleitet. Ich hole es jedenfalls seit 1993 auf den verschiedensten Plattformen immer wieder auf den Schirm, am interessantesten finde ich den Death Match-Modus in der „Final"en Version und die 64-Bit-Variante im Single-Modus.

### Gunter (FG)
1. Super Mario 64 (N64)
2. Sega Rally (Saturn)
3. Donkey Kong Country 3 (SNES)



Verschiebungen des Veröffentlichungstermins, eine Unzahl von Screen-Shots und diverse Messeberichte strapazierten meine Nerven bis ins Unendliche. Doch das ewige

### Philipp (FG)
1. Tetris (Gameboy)
2. Street Fighter 2 (SNES)
3. Ridge Racer (PlayStation)

Tetris hat den Gameboy fast im Alleingang verkauft, es hat ihn zum „Managerspielzeug" gemacht. Es stellt außerdem eines der wenigen Stückchen Software dar, deren Anziehungskraft sich auch das weibliche Geschlecht nicht entziehen konnte. Es gab eine Zeit, in der habe ich nachts in meinen Träumen komplexe Spielsituationen im Geiste durchgedacht. Solche Träume konnten dann rasch zu Alpträumen werden, wenn der begehrteste Stein von allen, der „Lange", einfach mal wieder nicht kommen wollte. Die Regeln, nach denen Tetris funktioniert, sind zwar simpel, doch entstehen ständig neue hochkomplizierte Situationen, die in Bruchteilen von Sekunden spontan vom Spieler gelöst werden müssen (ab Level 15 aufwärts). Das ist es, was Tetris so genial macht. Das ist es, was Tetris zum besten Denkspiel aller Zeiten macht.

### Stefan (FG)
1. Mil. Commander Reihe (MD, SAT)
2. Resident Evil (PS)
3. Nectaris (PC Engine)

Was will ich mit Tekken, Soul Edge und Co., sobald AMC im Modulschacht bzw. im CD-Laufwerk ruht, bricht die absolute

### Binzi (FG)
1. Super Mario Kart (SNES)
2. Tetris (Gameboy)
3. Pole Position 2 (C64)



Super Mario Kart ist meiner Meinung nach das beste Zwei-Spieler-Spiel aller Zeiten. Nie war der Haßfaktor so groß wie nach einem Abschuß mit einem „Roten". Nie waren Götz, Philipp, Stephan und ich so nah davor, uns einmal ernsthaft gegenseitig zu verprügeln, wie nach zwei Stunden Mario Kart. Wer einmal die bis heute einmalige Kombination aus Sprung- und Drift-Technik beherrscht, wird Mario Kart (wie ich) auf ewig in seinem SNES stecken lassen und sei es nur der Erinnerung an blutige Heftpflaster über der obligatorischen Blase am linken Daumen halber.

### Markus (FG)
1. Super Mario World (SNES)
2. Worms (PS)
3. Vermeer (C64)



Kein anderes Spiel fesselte mich jemals länger an den Bildschirm als Nintendos Vorzeige-Jump'n Run Super Mario World auf dem Super NES. Vieleicht auch deshalb, weil es mein erstes Spiel für eine brandneue japanische Konsole namens Super Famicom war, höchstwahrscheinlich aber wegen

## Olaf Hassenrück - BMG

1. Bubble Bobble (NES)
2. Mule! (Atari ST)
3. Wave Race (N64)



Ich spiele Bubble Bobble, weil mich in meiner Kindheit Seifenblasen fasziniert haben.

## Ingo Zaborowski - Psygnosis

1. Solitaire (PC)
2. Lemminge (PC)
3. Wiz'n'Liz (Mega Drive)



Karten ordnen ist langweilig. Aber alles muß an seinen Platz. Und noch ein Stapel. Und noch ein Stapel. Simpel, aber fast schon hypnotisch

## Frank Glaser - Laguna

1. Tempest 2000 / Jaguar
2. Super Metroid / SNES
3. Lost Vikings / SNES



Simple Grafik, aufpeitschende Techno-Musik und 100 Level mit einem Gameplay, das den Puls auf 200 bringt.

Monat ein lustiges Video-Gaming-Mag, das mit unendlich vielen Grafik-Spektakeln im 3D-Sound und Games mit tieferem Sinn bis zum Bersten gestopft ist, zu layouten. „Paßt der Move?" (daher wohl auch der Name des Spiels??) ist die Frage, die ich mir immer wieder, alleine oder mit schlechten Mitspielern, stelle um mich dann um so mehr zu ärgern, wenn er nicht paßt. Kult!

## Bastian (FG)

1. Worms (PS)
2. Tomb Raider (PS)
3. Final Fantasy II (SNES)

Es ist logischerweise das geilste Partygame, das es gibt. Es geht nichts darüber, einen gegnerischen Wurm mit Faustschlag in die Suppe fliegen zu lassen. Die Konflikte mit den menschlichen Gegnern sind meist hart, aber herzlich. Ein Spiel, das man nur in der Gruppe so richtig zocken kann.

## Stefan Luludes - Acclaim

1. Bust-A-Move 2 (PS)
2. ISS 64 (N64)
3. wipEout 2097 (PS)



Bust-A-Move 2 ist das einzige Videospiel, das ich stundenlang mit meiner Freundin spielen kann. Dieser Knobelknüller bietet Langzeitspaß pur, ist trotz easy Gameplay taktisch tiefsinnig und macht extrem süchtig. BAM2 sollte in keiner PlayStation-Sammlung fehlen.

warten hatte sich gelohnt. Nintendos quirliger Held in roter Latzhose schlug alles bisher Dagewesene in Bezug auf uneingeschränkten Bewegungsfreiraum, abwechslungsreiches Gameplay und packende Langzeitmotivation um Längen. Als Fan von Jump'n-Runs und Easy-Gameplay ist Super Mario 64 in meinen Augen der absolute Favorit.

## Wolfgang (FG)

1. Rage Racer
2. Destruction Derby 2
3. Crash Bandicoot!



Ich spiele Rage Racer, weil ich Rennspiele liebe und endlich einmal das tun kann, was ich auf der Autobahn auch gerne machen würde: Ab durch die Mitte!

## Reza Abdolali - Virgin

1. Int. Superstar Soccer 64 (N64)
2. Resident Evil (PSX)
3. Mine Storm (Vectrex)



Zur Zeit ist ISS 64 meine absolute Nummer 1 - ich muß dem Team von Konami ein riesiges Kompliment aussprechen. Momentan kann ich allerdings keinen gleichwertigen Spielpartner finden. Götz, Stephan - wie wär's?!? (Anm. d. Red.: Kein Thema, Du nennst Ort und Zeit...)

Strategiesucht aus. Da brauche ich keinen Bombastsound und keine rasante Polygongrafik. So viele Einheiten kann man in fast keinem anderen Game steuern. Immer ein Auge auf den Munitions- und Treibstoffvorrat, das andere auf den anrückenden Gegner. Wenn ich aber über den Superpanzer E-75 verfüge, öffnet sich der Strategiespielhimmel vor mir. Den hält nichts mehr auf!

## Julian (FG)

1. Wing Commander III (PS)
2. Formel 1 (PS)
3. Blastcorps (N64)



Aufgrund der hervorragenden Spielbarkeit, der wirklich genialen Story und der dichten Atmosphäre gehört WC3 zum Besten, was ich bis jetzt unter die Redakteursfinger bekam. Gute Schauspieler, abwechslungsreiche Missionen und unerreichte Raumschlachten bringen mich auch über zwei Jahre nach Erscheinen noch öfter dazu, ein paar Einsätze zu wagen. Besser als Teil 4 und ein Muß für jeden SF-Fan.

## Jürgen Fröhlich - Konami

1. Parodius (PSX/SAT)
2. Int. Superstar Soccer (SNES/PSX/N64)
3. Alone in the Dark 2 (PSX/SAT)



Parodius:Dieses Spiel hat geradezu hypnotische Wirkung auf mich. Von der originell-witzigen Grafik und der eingängigen Musik kann ich eigentlich nie genug kriegen ... ganz abgesehen von dem fast schon orgastischen Ballerspaß.

der Unmenge an unterschiedlichsten Leveln, bis dahin noch nie dagewesenen Fähigkeiten des Heldensprites oder aber den vielen Geheimpassagen, die alle entdeckt werden mußten. Bis das Spiel schließlich ins allerletzte gelöst war, verging eine Menge an Zeit, von der keine einzige Minute langweilig war.

## Holger (FG)

1. Final Fantasy III (SNES)
2. Tiger Heli (PC-Engine)
3. Zelda-Reihe (NES/SNES)

Final Fantasy III war zu seiner Zeit eine Offenbarung für alle Rollenspielfans. Gute Grafik, stimmungsvoller Background, ellenlange Storyline: all dies machte FF III zum Hit. Doch vor allen Dingen die kleinen Sideline-Storys, die Hast nach den zauberspruchspendenden Espers und die riesige Welt mit mehreren versteckten Orten machte das Game von Square zum Kultspiel, das man mindestens dreimal durchspielen mußte. Für mich ist FF III der Grund, bis ins hohe Alter mein Super NES zu behalten und aufgebaut zu lassen.

## Ron Lakos - Sony

1. NHL Face Off '97 (PS)
2. Formel 1 (PS)
3. 2Xtreme (PS)



NHL Face Off '97 ist total realistisch und absolut abgefahren!

### Hans Koors - Nintendo
1. Tetris (SNES)
2. Super Mario Kart (SNES)
3. Tetris Attack (SNES)



### Stefan Schmitt - Mindscape
1. Pool of Radions (C64)
2. Civilization (PC)
3. Railroad Tycoon (PC)



### Torsten Moe - Sega
1. Bomberman (alle varianten)
2. Wintersports (C64)
3. Sega Rally (Saturn)



Ewig geniales Spielprinzip verbindet im Multi-Player-Modus die Brettspielgeselligkeit mit Videogaming.

### Jan Urban (Leser)
1. Mario Kart (SNES)
2. Seabass Fishing (Saturn)
3. Maniac Mansion (C64)



Dies waren natürlich nur ein Bruchteil der befragten Personen gewesen. Aufgrund der Vielzahl von Lesern, Branchen- und Verlagsmitarbeitern konnten wir eine Hitparade der Suchtspiele zusammenstellen. Wie wir vermuteten, befinden sich vorwiegend Titel in den Charts, die einen Zwei-Spieler-Modus beinhalten.

# SUCHT CHARTS

## Die Top 10 der „davon komm' ich nimmer weg"-Spiele

1. Tetris (alle Erscheinungsformen)
2. Super Mario Kart (SNES, N64)
3. Int. Superstar Soccer (SNES, PS, N64)
4. Bust-A-Move 2 (PS)
5. Resident Evil (PS)
6. Ridge Racer, RR Revolution, Rage Racer (PS)
7. Sega Rally (Saturn)
8. Street Fighter 2 (alle Versionen)
9. Indiziertes Spiel (alle Plattformen)
10. Tekken 2 (PS)






# LADEN & VERSAND: NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

# 0541-66016 & 66017

## PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACE COMBAT | 15,00 | 29,90 |
| AGILE WARRIOR | 15,00 | 29,90 |
| ALIEN TRILOGY | 30,00 | 59,90 |
| BUST-A-MOVE 2 | 20,00 | 49,90 |
| CYBERIA | 20,00 | 49,90 |
| DESCENT | 20,00 | 49,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 15,00 | 39,90 |
| DISCWORLD | 20,00 | 49,90 |
| EXTREME GAMES | 20,00 | 49,90 |
| FORMULA 1 | 40,00 | 69,90 |
| FADE TO BLACK | 30,00 | 59,90 |
| FIFA SOCCER | 15,00 | 29,90 |
| GALAXY FIGHT | 20,00 | 49,90 |
| HI-OCTANE | 15,00 | 39,90 |
| KRAZY IVAN | 20,00 | 49,90 |
| LEMMINGS 3D | 20,00 | 49,90 |
| MICKEYS WILD ADV. | 20,00 | 49,90 |
| NAMCO NR.1 | 15,00 | 39,90 |
| NBA JAM T.E. | 15,00 | 39,90 |
| NFL GAMEDAY | 15,00 | 39,90 |
| NOVASTORM | 15,00 | 39,90 |
| OLYMPIC SOCCER | 15,00 | 39,90 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 30,00 | 59,90 |
| PRIMAL RAGE | 15,00 | 39,90 |
| RAYMAN | 30,00 | 59,90 |
| RESIDENT EVIL | 30,00 | 59,90 |
| RIDGE RACER REV. | 20,00 | 49,90 |
| SHELLSHOCK | 20,00 | 39,90 |
| TEKKEN | 15,00 | 39,90 |
| TOHSHINDEN 2 | 20,00 | 49,90 |
| TOTAL NBA | 15,00 | 39,90 |
| VIEWPOINT | 15,00 | 39,90 |
| WING COMMANDER III | 30,00 | 59,90 |
| X-COM | 30,00 | 59,90 |

## PLAYSTATION NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| ADIDAS POWER SC. 2 | 89,90 |
| ATARI ARCADE | 89,90 |
| BEDLAM | 89,90 |
| DARK FORCES | 89,90 |
| DISRUPTOR | 89,90 |
| EXCALIBUR 2555 AD | 99,90 |
| LIFEFORCE TENKA | 89,90 |
| LOST VIKINGS 2 | 89,90 |
| MECHWARRIOR 2 | 89,90 |
| MONSTER TRUCKS | 89,90 |
| MICRO MACHINES V3 | 89,90 |
| NAMCO NR.4 | 89,90 |
| NEED FOR SPEED 2 | 99,90 |
| OVERBLOOD | 89,90 |
| POSCHE CHALLENGE | 89,90 |
| RALLYE CROSS | 89,90 |
| REBEL ASSAULT II | 99,90 |
| ROAD RAGE | 89,90 |
| SYNDICATE WARS | 99,90 |
| TEN PIN ALLEY | 99,90 |
| TRASH IT | 99,90 |
| V-RALLYE | 99,90 |
| VANDAL HEARTS | 89,90 |

## PLAYSTATION-ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION-KONSOLE | 299,90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| 360 X MEMORY CARD | 89,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| ASCII PAD | 49,90 |
| JUSTIFIER | 69,90 |
| MAD CATZ LENKRAD | 139,90 |
| NE-G-COM | 89,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACTRAISER | 10,00 | 29,90 |
| AERO THE ACROBAT | 10,00 | 29,90 |
| ALADDIN | 20,00 | 49,90 |
| BATMAN FOREVER | 20,00 | 49,90 |
| BRAINLORD | 20,00 | 49,90 |
| CASTLEVANIA IV | 10,00 | 29,90 |
| CHESSMASTER | 20,00 | 49,90 |
| COOL SPOT | 10,00 | 29,90 |
| DEMOLITION MAN | 20,00 | 49,90 |
| DIE SCHLÜMPFE | 20,00 | 49,90 |
| DONKEY KONG 1 | 20,00 | 49,90 |
| DRAGON | 20,00 | 49,90 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 20,00 | 49,90 |
| F-ZERO | 5,00 | 19,90 |
| FATAL FURY | 15,00 | 39,90 |
| FIFA'96 | 20,00 | 49,90 |
| ILLUSION OF TIME | 30,00 | 59,90 |
| INT`SUPERST.SOCC.2 | 40,00 | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 15,00 | 39,90 |
| LAGON | 20,00 | 49,90 |
| LEMMINGS | 20,00 | 49,90 |
| MARIOKART | 20,00 | 49,90 |
| MARIOWORLD | 5,00 | 19,90 |
| MEGAMAN X | 20,00 | 49,90 |
| MYSTIC QUEST | 15,00 | 39,90 |
| PARODIUS | 10,00 | 29,90 |
| ROCK'N ROLL RACING | 30,00 | 59,90 |
| SECRET OF EVERMORE | 40,00 | 69,90 |
| STARWING | 10,00 | 29,90 |
| SUPER GHOULS'N GH. | 5,00 | 19,90 |
| SUPER R TYPE | 5,00 | 19,90 |
| SUPER TURRICAN 2 | 20,00 | 49,90 |
| THEME PARK | 30,00 | 59,90 |
| WWF RAW | 20,00 | 49,90 |

## SEGA SATURN NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| AMOK | 99,90 |
| ANDRETTI RACING | 99,90 |
| BOMBERMAN | 89,90 |
| BUG TOO | 99,90 |
| COMMAND & CONQUER | 109,90 |
| CROW CITY OF ANGELS | 89,90 |
| CRYPT KILLER | 99,90 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 99,90 |
| FIGHTERS MEGAMIX | 89,90 |
| FRANKENSTEIN | 99,90 |
| 4X4 HARDCORE | 99,90 |
| IRON & BLOOD | 89,90 |
| JEWELS OF THE ORAC. | 99,90 |
| LOST VIKINGS 2 | 89,90 |
| MEGAMAN X3 | 99,90 |
| PANDEMONIUM | 109,90 |
| SKY TARGET | 99,90 |
| SONIC 3D | 89,90 |
| SOVIET STRIKE | 99,90 |
| TEMPEST 2000 | 99,90 |
| VIRTUA COP 2 + GUN | 139,90 |

## SEGA SATURN ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| SATURN ACTION PACK | 449,90 |
| 6 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| BACKUP MEMORY | 99,90 |
| COBRA GUN | 89,90 |
| CONTROL PAD | 49,90 |
| MISSION STICK | 149,90 |
| RF UNIT | 49,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| SATURN KONSOLE DT. | 150,- | 229,90 |
| ALIEN TRILOGY | 30,00 | 59,90 |
| BUG | 20,00 | 39,90 |
| CASPER | 40,00 | 69,90 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 15,00 | 29,90 |
| CYBER SPEEDWAY | 20,00 | 39,90 |
| DAYTONA USA | 20,00 | 39,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 30,00 | 59,90 |
| EURO'96 | 20,00 | 39,90 |
| F1 CHALLENGE | 25,00 | 49,90 |
| FIFA'96 | 25,00 | 49,90 |
| GEX | 20,00 | 39,90 |
| GOLDEN AXE | 15,00 | 29,90 |
| INT`VICTORY GOAL | 15,00 | 29,90 |
| JOHNNY BAZOOK. | 15,00 | 29,90 |
| MYSTARIA | 20,00 | 39,90 |
| MYSTERY MANSION | 20,00 | 39,90 |
| NEED FOR SPEED | 30,00 | 59,90 |
| PANZER DRAGOON | 15,00 | 29,90 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 15,00 | 29,90 |
| PRO PINBALL | 20,00 | 39,90 |
| RAYMAN | 20,00 | 39,90 |
| ROAD RASH | 30,00 | 59,90 |
| SEGA RALLYE | 25,00 | 49,90 |
| SIM CITY 2000 | 20,00 | 49,90 |
| SHINOBI X | 15,00 | 39,90 |
| STORY OF THOR 2 | 30,00 | 59,90 |
| THE HORDE | 15,00 | 39,90 |
| THUNDERHAWK 2 | 20,00 | 49,90 |
| TOHSHINDEN REMIX | 20,00 | 49,90 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 15,00 | 39,90 |
| WIPEOUT | 30,00 | 59,90 |
| WORMS | 20,00 | 49,90 |

## MEGA DRIVE GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| DONALD IN M.M. | 25,00 | 49,90 |
| DYNAMITE HEADDY | 10,00 | 19,90 |
| EARTHWORM JIM 2 | 20,00 | 39,90 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 10,00 | 19,90 |
| IMG TENNIS | 5,00 | 14,90 |
| INT.SUPER STAR SOC. | 25,00 | 49,90 |
| JURASSIC PARK 2 | 15,00 | 29,90 |
| PHANTASY STAR III | 20,00 | 39,90 |
| ROAD RASH | 10,00 | 19,90 |

## NINTENDO ULTRA 64

| | NEU |
|---|---|
| NINTENDO 64 DT. | 299,90 |
| INTERN.SOCCER 64 | 139,90 |
| MARIOKART 64 | 99,90 |
| PILOTWINGS 64 | 119,90 |
| SUPERMARIO 64 | 99,90 |
| TUROK DT/ENGL. | 149,90 |
| WAVE RACE 64 | 99,90 |
| ADAPTER US/JP/DT. | 49,90 |

## SONSTIGES

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| 3 DO | 75,00 | 129,90 |
| JAGUAR | 75,00 | 129,90 |
| MEGA DRIVE | 30,00 | 59,90 |
| GAMEBOY | 25,00 | 49,90 |
| SATURN | 150,00 | 229,90 |
| SUPER NINTENDO | 50,00 | 99,90 |
| CONTROL PAD SN/MD | 5,00 | 14,90 |
| ADAPTER SN | 10,00 | 19,90 |

## SUPER NINTENDO

| | NEU |
|---|---|
| AIR CAVALARY | 69,90 |
| DONKEY KONG 3 | 119,90 |
| LUFIA DT. | 109,90 |
| NBA LIVE'97 | 119,90 |
| PGA'97 | 109,90 |
| SIM CITY 2000 | 139,90 |
| STREETFIGHTER ALP.2 | 129,90 |
| TERRANIGMA | 119,90 |

## NEO GEO CD GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NEO GEO CD | 140,00 | 219,90 |
| ART OF FIGHTING 3 | 40,00 | 69,90 |
| CROSSED SWORDS 2 | 20,00 | 39,90 |
| FATAL FURY 3 | 25,00 | 49,90 |
| KABUKI CLASH | 25,00 | 49,90 |
| METAL SLUG | 40,00 | 69,90 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3 | 30,00 | 59,90 |
| SUPER SIDEKICKS 3 | 25,00 | 49,90 |
| WORLD HEROES PERF. | 25,00 | 49,90 |
| WINDJAMMERS | 20,00 | 39,90 |

## REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR

## WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

**METROPOLIS BIELEFELD**
**JÖLLENBECKER STR. 50**
**33613 BIELEFELD**
**TEL.: 0521-124207**

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

### BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

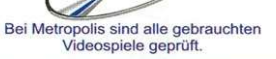
### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

## PLAYSTATION UMBAU




SPIELEN SIE JETZT U.S. & JAPAN SPIELE OHNE WECHSEL- TRICKS !



Bei Metropolis sind alle gebrauchten Videospiele geprüft.



## SONDERANGEBOTE DES MONATS

| PLAYSTATION | NEU | SEGA SATURN | NEU |
|---|---|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 49,90 | BLACK FIRE | 49,90 |
| BLAZING DRAGONS | 49,90 | BLAM!MACHINEHEAD | 49,90 |
| DARKSTALKER | 49,90 | CHAOS CONTROL | 49,90 |
| INTERN. SOCCER DELX. | 59,90 | CYBERIA | 49,90 |
| JUMPING FLASH 2 | 49,90 | GHEN WAR | 49,90 |
| NFL QUARTERBACK'97 | 49,90 | JOHNNY BAZOOK. | 49,90 |
| PENNY RACER | 49,90 | MANSION OF HIDDEN S. | 49,90 |
| ROAD RASH | 49,90 | NIGHT WARRIORS | 49,90 |
| SUPER SONIC RACERS | 49,90 | OFF WORLD INTERC. | 49,90 |
| TEKKEN 1 | 49,90 | PARODIUS | 49,90 |
| VIEWPOINT | 49,90 | STREET RACER | 49,90 |
| WHIZZ | 49,90 | V.OPEN TENNIS | 49,90 |




Action Pack Mit 2 Spielen **449,90 DM**




ohne Spiel **299,90 DM**




mit Umbau ohne RGB Kabel **399,90 DM**

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.

## in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

# First Aid

## EXCALIBUR 2555AD

**PlayStation / PAL-Version**
**Cheat**

Drückt auf START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr folgende Codes ein:
Volle Lebensenergie:
. . . . . . . . . . . . . . .△,△,△,□,□,□,□,□
Schwert-Power: . .△,△,□,□,O,O,□,□
Level-Skip: . . . . . .□,O,□,△,O,△,△,△
Treffer: . . . . . . . . .O,O,O,O,□,□,□,O

## MICRO MACHINES V3

**PlayStation / PAL-Version**
**Paßwort**

Den Panzer auf allen Strecken fahren
Gebt folgenden Namen als Paßwort ein: TANKS4ME
Eine Stimme bestätigt Euch, daß der Cheat funktioniert hat. Jetzt bestreitet Ihr jede Strecke mit einem Panzer. Auf Wasser werdet Ihr Eure Probleme haben, da er immer wieder explodiert.

## SPEEDSTER

**PlayStation/ Euro-Version**
**Cheats**

Gebt folgende Cheats im Bildschirm mit der Meldung 'PRESS A KEY' ein.

Versteckte Strecke: . .X,**O**,△,**O**,R1,L1
Reverse Strecken: . .**O**,△,R1,O,L1,**O**
Super Championship: **O**,□,**O**,O,**O**,X
Heavy Metal Car: . .L1,R1,L1,□,R1,**O**
Performance Cars: . .**O**,**O**,**O**,X,O,□

## PORSCHE CHALLENGE

**PlayStation / Euro-Version**
**Verschiedendes**

Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standart-Pad und nicht das analoge neGcon anschließen. Geht hierfür in das Hauptmenü ( 1-Spieler, 2-Spieler, Optionen

**Den Abspann sehen**
Um den Abspann des Spiels zu sehen, ohne das Spiele durchzuspielen gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
. . . . . . . . .□,O,**O**+SELECT,**O**+SELECT

**Hohe Stimmlagen**
Gebt Ihr diesen Cheat ein, so sind die Stimmen der einzelnen Charaktere höher als normal: . . . . . . .**O**,△,**O**.△

**Hyper Car:**
.SELECT+□,SELECT+O,SELECT+□+O
**Lange Strecken:**
SELECT+**O**,SELECT+**O**,START,SELECT
**Verrückte Gegner:** .**O**,**O**,**O**+SELECT
**Mirrror Mode:** . . .**O**+O,**O**+△,**O**+□
**Den schwarzen Porsche des Testfahrers fahren:** . . .**O**+□,**O**+O+SELECT
**Den Testfahrer Tunen:**
. . . . . . . . . . . . . .**O**+O,**O**+□+SELECT
**Unendlich viele Versuche:**
. . . . . . . . . . . .L1 + L2, R1 + R2 + □

Tips wie Ihr die Abkürzungen auf den verschiedenen Strecken findet:

**USA**
Nach der ersten Linkskurve haltet Ihr Ausschau nach einem Auto, das auf der rechten Seite parkt. Wenn dort anstatt des Autos ein Laster steht, bedeutet das, daß die Abkürzung offen ist.
Biegt nach dem Laster scharf nach links ab. Versucht nicht durch das Wasser zu fahren, da es Euch abbremst. Die Ausfahrt der Abkürzung ist am Bahnhof.

**Japan - Temple**
Fahrt den ersten Korb auf der linken Seite um. Kurz nach der Ziellinie sollte nun das Tor des Tempels offen stehen.

**Alpendorf:**
In der ersten Runde sind die Tore noch geschlossen. In der zweiten Runde seht Ihr nun einen Schneepflug. Die Abkürzung ist momentan noch durch Straßenkegel verstellt. Fahrt sie um und der Schneepflug wird Euch die Einfahrt zur Abkürzung freiräumen, so daß Ihr sie in der nächsten Runden benutzen könnt.

## TUROK: DINOSAUR HUNTER

**Nintendo 64 / US,GB-Version**
**Level, Cheats**

Wie jeden Monat, ein weiterer Turok-Cheat, der wie immer nicht mit der deutschen Turok Version funktioniert.

**The Big Cheat**
Dieser Cheat beinhaltet Unsichtbarkeit, Spirit-Mode, alle Waffen, unendlich Munition, unendlich viele Leben, komplette Übersichtskarte, Big-Head-Mode, Levelauswahl und Warps zu den Zwischengegnern Longhunter, Mantis, T-Rex und dem Endgegner Campaigner. Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein:
. . . . . . . . . . .NTHGTHDGDCRTDTRK

## WAR GODS

**Nintendo 64 / US-Version**
**Cheat-Menu, versteckte Charaktere und Moves**

**Cheat Menu**
Gebt im Titelbild folgende Kombination ein: . . . . . . . . . . .**O**,**O**,**O**,B,B,A,A

**Unendlich Credits**
Im Titelbild drückt Ihr folgende Kombination: . . . . . . .lC,lC,**O**,A,B,uC,rC

**Versteckte Charaktere für eine Runde spielen**
Um mit den versteckten Charakteren ein Rund zu bestreiten, solltet Ihr im Charakter-Auswahlmenü folgende Tastenkombination eingeben:
Grox:: . .**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**
Exor: . .**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**,**O**

**Fatalities einfach anwählen**
Um Fatalities einfach auszulösen, solltet Ihr diese Option im Cheat-Menu einschalten und folgende Tastenkombination bei Bedarf eingeben:
. . . . . . .HP+LP+HK+LK (A+B+uC+rC)
Bedenkt, daß Ihr einen bestimmten Abstand von Eurem Gegner haben müßt, daß die Fatalities funktionieren.

## The Crow - City of Angles

**PlayStation/ PAL-Version**
**Verschiedenes, Levelpaßwörter**

**Unverwundbarkeit mit Haken**
Um den Energiebalken zu fixieren, so daß Eure Gegner Euch nichts mehr anhaben können gebt Ihr als Paßwort folgende Buchstaben ein:
. . . . . . . . . . . . . .□□○○□□○○□□
Jetzt startet Ihr das Spiel und gebt Acht darauf, daß Ihr keine Energie-Boni einsammelt, weil der Cheat sonst inaktiv ist.

**FMV-Sequenzen anwählen**
Wenn Ihr Euch alle Zwischensequenzen und den Abspann des Spieles schon vor dem Ende anschauen möchtet, probiert doch mal folgendes Paßwort: . . .△,△,○,○,○,○,○,○,△,△

**Debug-Mode**
Um die Koordinaten Eures momentanen Standorts am Screen einzublenden, gebt Ihr als Paßwort diese Tastenkombination ein:
. . . . . . . . . .□,X,□,○,△,△,○,□,X,□

Skinny-Mode:
. . . . . . . . . .△,△,X,□,○,○,□,X,△,△
Long Neck-Mode:
. . . . . . . . . .X,○,△,○,□,□,△,○,X,○

**Level-Paßwörter**
Gebt folgende Tastenkombinationen im Paßwort-Menü ein, um die einzelnen Level direkt anzuwählen:
Pier: . . . . . . .△,X,△,△,○,□,△,□,X,○
Boat: . . . . . .X,X,X,X,△,□,X,X,X,○
Tomb: . . . . .△,○,△,○,□,△,△,○,X,○
Grave: . . . . .X,△,X,△,□,X,X,△,□,○
Church: . . . .△,△,△,△,○,□,△,□,□,○
Day O Dead: . .X,△,X,△,□,○,○,X,□
Club: . . . . . .△,○,△,○,○,△,X,○,□,○
Tower: . . . . .X,X,○,X,□,□,X,△,△,○
Boarder Land: . . .△,X,X,X,○,□,△,□
Finale: . . . . . . .X,X,X,○,□,□,X,△,○

## The Need for Speed 2

**PlayStation/ US-, PAL-Version**
**Cheats**

**Bessere Beschleunigung**
Wenn Ihr Eurem Auto mehr PS verpassen wollt, dann gebt Ihr im Paßwort-Menü folgendes Wort ein: POWRUP

**Verschiedene Außenansichten**
Wenn Ihr das Rennen aus einer von neun verschiedenen Kamerapositionen spielen wollt, geht Ihr folgendermaßen vor: Vom Hauptmenü aus startet Ihr das Spiel. Haltet dabei folgende Tasten gedrückt bis das Rennen startet: L1+L2+ R1+ R2+ X+△+□+○

**Die Cheat Hotline**
**Dienstags von 18-20 Uhr**
**0931 / 4043716**

## MECH WARRIOR 2

**PlayStation/ PAL-Version**
**Verschiedenes**

**Alle Missionen anwählbar**
Gebt dieses Paßwort ein und Ihr könnt jede Mission ausprobieren, ohne sie zuvor zu erspielen.
.................. T<XO/AXA<=

**Unverwundbarkeit**
Wenn Ihr dieses Paßwort eingebt, können Euch die Treffer Eurer Gegner nichts mehr anhaben.
.................. ##XO/A4YYa

**Big Mech-Mode**
Hiermit werden Eure Mechs noch größer, als sie schon sind.
.................. T/XO/AZ<#*

**Cruise Control**
Mit diesem Cheat legt Ihr mit einmaligen Drücken die Geschwindigkeit fest. Euer Mech läuft von nun an von selbst. Jetzt könnt Ihr Euch nur noch um das Ausrichten der Geschütze und Eure Ziele kümmern.
.................. #AXO/A4YYA

**Extra Heat Sinks**
Wenn Ihr diesen Cheat eingebt, so könnt Ihr schneller und häufiger schießen, ohne Euch um die Überhitzung der Geschütze zu sorgen.
.................. #XXO/A4>Y+

**Mehr Waffen zur Auswahl**
Wenn Ihr diesen Cheat benutzt, so bekommen Eure Mechs ein größeres Waffensortiment zur Auswahl gestellt.
.................. T#XO/AX<<<

## LIFE FORCE TENKA

**PlayStation/ US-Version**
**Alle Waffen, Levelanwahl**

**Alle Waffen**
Wenn Ihr alle Waffen von Beginn an besitzen möchtet, geht Ihr in den Pause-Modus und geht folgendermaßen vor: Haltet die Taste L1 gedrückt und gebt △, R1, △, □, R1, ○, □, □ ein.

**Levelanwahl**
Um ein neues Menü erscheinen zu lassen, in dem Ihr jeden einzelnen Level anwählen könnt, so geht Ihr in den Pause-Modus und geht folgendermaßen vor: Haltet die Taste L2 gedrückt und gebt ○, ○, □, △, R1, □, △, ○ ein.

## SPIDER

**PlayStation/ US-Version**
**Levelcodes**

**Labratory**
Lab Floor:
....... 1FMLC 939GP R8F3B F7KT1
Sinks: .CHMLC 939GP R8F3L WGTS3
Lab Top: 86MLC 939GP R8F3V FQ5S4
70's Room:
...... FW1MC 939GP R8F3B F7KT1

**Factory**
Boxes: FW1MC 939GP R8F36 DTTS3
Conveyors:
...... BSRMC 939GP R8F3V TKKT1
Machine Room:
..... WDRQC 939GP R8F3L M8S95
Tubes: .8WV5L 939GP R8F36 DTTS3
Mechanical Arm:
...... 8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4

**City**
Down the Street:
....... 9WV5L 939GP R8F3L RT6S4
Side Of Building:
....... 6SXXS 939GP R8F3L RT6S4
Park: . .W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3
Under the Street:
...... N7KB3 Y19GP R8F3V 95HR5
Along the Street:
...... N7KB3 Y19GP R8F3G GK4T3

**Museum**
Display Cases:
....... P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3
Volcano: G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3
Dinosaur Bones:
...... H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4
Model City:
....... J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1
Temple: .K7KB3 Y1B15 S8F3Q XSDS4
Museum Boss:
....... K7KB3 Y1B15 S8F3B TQBB4

**Sewer**
The wells:
...... V7KB3 Y1B15 S8F3Q S7QC1
Along the Sewer:
...... W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95
Food Carton:
...... X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3
Up the Well:
...... Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1
Ryan's World:
..... Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1

**Evil Lab**
Circuit Boards:
...... Q7KB3 Y1LDR TQD3L CQSR3
Lab Top: R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4
Hard Drives:
...... S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3
Brian's Folly:
....... T7KB3 Y118H 56TIF NY4R4
On the Ceiling:
....... T7KB3 Y118H 56TIT C4LD1
Kip's Bonus:
....... 68KB3 Y118H 56T15 1P6C4
Brain Boss:
. . 68KB3 Y118H 56TIT MVM35 oder
...... 68KB3 Y118H 56TLT MVM35

## WILD ARMS

**PlayStation/ US-Version**
**The Secret Aliens**

Es gibt geheime Aliens in Wild Arms, die Ihr folgendermaßen aufstöbern könnt:
Geht auf eine der drei Inseln, die im südlicheren Teil der Karte zu sehen sind. Nachdem Ihr zwischen acht und zehn Kämpfe bestritten habt tauchen diese geheimnisvollen Aliens names Hayokonton auf. Ihr erhaltet von ihnen, falls Ihr sie besiegt reichlich Experience-Points, Gella (die Währung in Wild Arms) und ab und zu auch Duplicators.

## DRAGON HEART

**Saturn, PlayStation/ PAL-Version**
**Level-Codes**

Gebt folgende Paßwörter im Hauptmenü unter dem Menüpunkt „Kennwort" ein:

Fluß: ........ 3R4RW7TBK3HSPLH
Ebene: ..... LLPPGZ4CMBBRGCD
Pendawood: . .XC9NDHRSWNNSCJT
Das Dorf Fyrd: .SBQKP6PQHCHBHX3
Die Gebirgsbarbaren:
........... XDP4KZQQVFQRB7S
Das Dorf Ulather:
........... KGKBDP4QWZ737XC
Der Chanon Sumpf:
............ 7GV7BV3LDCVFLN3
Gruft von Camelot:
.......... GCCCLQDQMD3BWR3
Schlachtfeld: . . .J643ZTSHZPK46MN
Caer Einonoch, Kampfarena:
............. 3KBCDHJP7CBG9FF
Burghof: ...... B9DGXDVLQH9JS6M

## SOVIET STRIKE

**PlayStation/ PAL-Version**
**Paßwörter**

Hier noch ein paar Paßwörter zu dem nicht mehr ganz frischen Soviet Strike von Electronic Arts:

Größerer Schaden: ..... DRBENWAY
Mehr Sprit: ............ VULTURE
Unendlich Sprit: ...... EARTHFIRST
Unendlich Munition: . . STRANGELUV
Unendlich Sprit, Munition, Energie:
.................. MIDNIGOIL
THEBIGBOSS = DRBENWAY + MIDNIGOIL

## RALLY CROSS
**PlayStation/ US-Version**
**Cheats**

Als Ergänzung zu den Paßwörtern aus der vorletzten Ausgabe hier noch eine Handvoll mehr, um die Liste zu vervollständigen.

**Gutes Fahrverhalten**
Um ein besseres Fahrverhalten Eures Autos zu erreichen, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season" den Namen „RADBRAD" ein.

**Keine Zusammenstöße**
Wollt Ihr die Zusammenstöße zwischen Euch und Euren Gegner abschalten, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season" den Namen „BANZAI" ein.

**Kleiner Wendekreis**
Um einen extrem kleinen Wendekreis für Euer Auto einzustellen, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season" den Namen „SPINNER" ein.

**Schlamm Bremse**
Wenn Ihr durch Schlamm fahren möchtet, ohne abgebremst zu werden, so tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season" den Namen „NOVISCOUS" ein.

## TOBAL 2
**PlayStation/ Japan-Version**
**Big-Mode**

**Größe der Spielfigur ändern**
Wenn Ihr während des Spiels Euren Kämpfer vergrößern oder verkleinern wollt, so solltet Ihr, egal in welchem Modus, die Tasten L2+R2 gedrückt halten, wenn Ihr Euren Fighter auswählt. Im Kampf könnt Ihr diesen Zustand laufend durch drücken von L2+R2 verändern.

## NBA HANGTIME
**Nintendo64/ US-Version**
**Codes**

Gebt den Namen und die PIN-Nummer ein, um die versteckten Spieler anwählen zu können:

Dan Amrich ........AMRICH 2020
Dan Roan ............DANR 0000
Sal Divita ...........DIVITA 0201
Larry Munday ......MUNDAY 5432
Scottie Pippen .......PIPPEN 0000
John Root ...........ROOT 6000
Sheridan Oursler ........SNO 0103
Mark Turmell .......TURMEL 0322

## INDEPENDENCE DAY
**PlayStation/ US-Version**
**Level-Codes**

Geht in das Optionsmen und stellt das Spiel auf Schwierigkeitsgrad „Normal" ein. Dann zieht Ihr die Memory-Card aus dem Slot und selektiert die Option „Load Game" und gebt folgende Codes ein:

Washington: ............DBKMO
New York: ..............GBKMX
Paris: ..................LLSMX
Moscow: ...............NL9MX
Tokyo: .................R39NF
Oahu: ..................T59MX
Las Vegas: ...............Z99MZ
Mothership: .............399MH



## BALLBLAZER CHAMPIONS
**PlayStation/ US-Version**
**Verschiedenes**

**Rotofoil verkleinern**
Um die Größe des Rotofoils zu verändern gebt Ihr als Paßwort folgendes Muster ein:

X O X X O X
X X X X X X
X X △ △ X X
□ X X X X □
X □ □ □ □ X

**Master Dome**
Wenn Ihr sofort im Master Dome, in der Spielstärke „Easy" und mit nur einer Niederlage spielen möchtet, gebt Ihr dieses Muster als Paßwort ein:

O L1 L1 R1 R2 L2
X □ □ R1 R2 R1
R2 △ L2 R1 L2 O
L2 R2 R1 X L1 R2
□ L2 R1 X R1 R1

## SPIDER
**PlayStation/ US-Version**
**Cheats, Levelcodes**

**Waffe aufladen**
Um diesen Cheat einzugeben, begebt Ihr Euch in den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein: △,X,X,X,O,X,□,△,X,△,O
Ihr könnt diesen Cheat so oft wie nötig benutzen.

**Fliege**
Wenn Ihr die Spinne in eine Fliege verwandeln möchtet, aktiviert Ihr den Pause-Mode und gebt folgende Tastenkombination ein: △,□,O,△
Wenn Ihr jetzt weiterspielt, werdet Ihr bemerken, daß das Spiel durch diesen Cheat schwerer geworden ist.

# First Aid

## Blood Omen : Legacy of Kain

### Komplettlösung Teil IV

**in;former**

Der Buchstabe gefolgt von einer Zahl, in Klammern stehend, kennzeichnet die Karte und die Stelle des Raums, auf die sich der Text bezieht.
Die Buchstaben in den Klammern sind Abkürzungen für oft verwendete Ausdrücke im Text.

(BF) = Flasche gefüllt mit Blut (Blut Flasche)
(BS) = Trittfläche am Boden (Bodenschalter)
(BP) = Blutphiole
(DR) = dreieckige Rune
(EA) = Energiebank
(EB) = Energieblitz
(HD) = Herz der Dunkelheit
(IP) = Zauberspruch der Implosion
(ML) = magisches Licht
(MP) = magische Peitsche
(MS) = magische Sphäre
(PU) = Zauber, der Eiterblasen bei seinen Opfern erzeugt
(SM) = Zeitverzögerer (Slow-Motion)
(SP) = Save Point
(TG) = Totengräber
(ZZ) = Zufluchtszauber

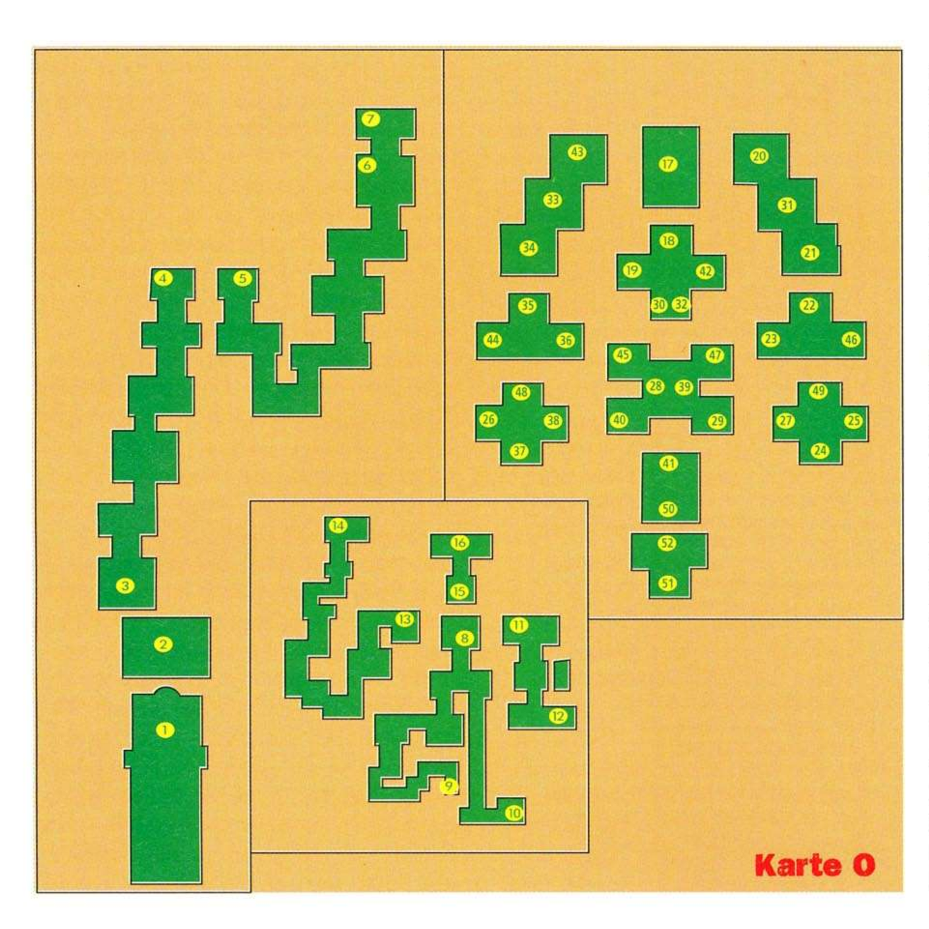
Um die Kampfszenen etwas einfacher zu gestalten, gebe ich Euch hier noch einmal die Cheats, die Ihr jederzeit im Spiel eingeben könnt.

CHEATS:
Blut: oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links
Zauberkraft: rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links




Geht vom Marktplatz aus nach Osten, an der Abzweigung nach Süden und betretet das rechte Haus (es ist verfallen).
Bekämpft dort Eure Gegner und lauft den Gang entlang, die Treppe nach unten. Paßt dort auf den Treibsand und die Zauberer auf (Nebel-Form!). Am Ende der Gänge führt eine Treppe nach oben. Geht hinauf und hinaus. Ihr steht jetzt vor dem Haus A auf der Karte „Ruinenstadt". Lauft die Straße Richtung Haus B weiter und hört Euch die Information an.
In den Häusern findet sich folgendes:
Haus B: Implosion hinter dem Haus; drinnen Zeitverzögerer, Gegengift und EA.
Haus C: verbunden mit Haus D; voller Blitze.
Haus D: verbunden mit Haus C; Implosion neben der Tür.
Haus E: Peitsche.
Haus F: Zeitverzögerung, BF, Implosion, HD.
Haus G: verbunden mit Haus H; ein Dungeon mit einem HD und einer HS.
Haus H: verbunden mit Haus G; ein Ogre erwartet Euch.
Haus I: McCullocks Taverne. Springt über den Tresen; in den Fässern ein HD. Der Keller ist verbunden mit Haus J.
Haus J: Der Keller ist verbunden mit Haus I.
Haus K: Ein Tarotspiel und eine Peitsche.
Haus L: Die Waffenschmiede. Eine MS in einem Faß; der Keller ist verbunden mit Haus M; Zauberer und Implosion.
Haus M: Der Keller ist verbunden mit Haus L. Euch erwartet ein Ogre und ein Gefangener.
Haus N: Im Keller gibt es einige Items und nicht weniger Zauberer. Kämpft Euch durch bis zum Save Point, speichert und geht dann hinaus.

Schaut jetzt auf Eure Übersichtskarte. Ihr steht jetzt hinter der Kathedrale von Avernus. Lauft die Straße nach Osten, bis Ihr nicht mehr weiterkommt. Betretet dann das Haus dort und geht hindurch. Ihr seid jetzt hinter der Absperrung. Geht dann nach Süden weiter, bis Ihr abermals vor einer Straßensperre steht. Geht dann durch das Haus östlich davon, und Ihr habt das Hindernis überwunden (natürlich gibt es in den einzelnen Häusern Items zu sammeln und Feinde zu besiegen). Betretet dann die Kathedrale. Hinter dem Durchgang direkt vor Euch befindet sich der langersehnte Save Point. Verlaßt den Raum wieder und begebt Euch nach Westen und dann die Treppe nach oben. Drückt dort den blau leuchtenden Schalter, daraufhin öffnet sich eine Tür im Osten. Ihr findet dahinter einen Teleporter, den Ihr auch benutzt. Ihr stoßt auf einen großen Dämon, den Ihr besiegt und geht dann weiter nach Norden. Drückt dort den Schalter und teleportiert euch wieder. Schnappt Euch die BP und verlaßt den Raum durch die südliche Tür. Ihr steht wieder in dem Raum mit dem ersten Teleporter. Geht nach Westen und gleich darauf durch die Tür im Norden. Teleportiert Euch in einen Raum mit einem Schalter, den Ihr natürlich betätigt, und teleportiert Euch dann wieder zurück. Die Tür im Norden ist jetzt offen. Geht hindurch und teleportiert Euch abermals. Von den drei Schaltern, die Ihr dort findet, müssen nur der linke und der rechte gedrückt




werden. Geht jetzt nach Osten und teleportiert Euch wieder zurück. Geht durch die Tür im Westen. Lauft den Weg zurück, bis zu dem ersten blau leuchtenden Schalter, den Ihr gedrückt habt (paßt auf, daß Ihr Euch nicht versehentlich teleportiert!). Die Tür daneben ist jetzt offen. Geht also hindurch nach Norden. Lauft die Treppe hinauf und durch die Tür. Im Raum dahinter befindet sich ein Teleporter, Ihr wißt also, was zu tun ist. Seid Ihr angelangt, geht Ihr nach Westen, tötet den Dämon und teleportiert Euch weiter. Der Schalter für die Tür im Süden ist versteckt. Die Statue in der nordöstlichen Ecke verbirgt zwei Schalter. Der linke muß unten sein, der rechte oben, um den Durchgang zu öffnen. Geht weiter und schnappt Euch die Runensphäre. Teleportiert Euch daraufhin in den nächsten Raum. Drückt den Schalter im Norden und verlaßt dann den Raum im Süden. Tötet den Dämon und teleportiert Euch weiter. Besiegt den Zauberer und teleportiert Euch abermals. Geht von dort aus nach Süden. Die Tür östlich von Euch (sie führt nach Norden) ist jetzt offen. Speichert erst

Euer Spiel am Eingang der Kathedrale und geht dann hindurch. Benutzt also dort den Teleporter und drückt die Statue in der nordwestlichen Ecke des Raumes. Besiegt den Dämon und sammelt die Items im Süden ein, bevor Ihr Euch wieder zurückteleportiert. Die Tür im Norden ist offen, also geht Ihr hindurch. Ihr steht jetzt in dem großen Altarraum. Direkt am Altar findet Ihr eine BP und eine Runensphäre. Schnappt sie Euch und benutzt den Teleporter im Osten des Raumes. Dann den anderen Teleporter in dem Raum benutzen. Besiegt den Dämon, drückt den Schalter in der Nordwand und benutzt den linken Teleporter. Ihr seid jetzt wieder im Westen des Altarraumes. Die Tür neben Euch ist offen, geht hindurch und benutzt den Teleporter. Dämon töten, Teleporter, wie gehabt. Im nächsten Raum erwarten Euch ein weiterer Dämon und ein Schalter, den Ihr natürlich betätigt. Teleportiert Euch dann wieder zurück. Geht durch die Öffnung im Süden des Raumes und folgt dem Weg, bis Ihr zur Krypta kommt. Sammelt dort tonnenweise Items. Lest dann in den Büchern im Norden. Geht jetzt zurück zum Altarraum und geht durch die Tür links neben dem rot leuchtenden Portal. Speichert dort Euer Spiel.

Ihr befindet Euch jetzt auf dem „Weg zum Himmel" auf Karte O. Geht jetzt Richtung Norden durch den Raum (O1) mit dem Hinweis auf ein weiteres Schwert („Seelenräuber") und nehmt dann, bevor Ihr den Teleporter benutzt, die BP auf (O2). Auf Eurem weiteren Weg Richtung Norden (O3) müßt Ihr den Pfeilen ausweichen; und paßt bei den blauen Flächen auf, daß Ihr nicht in Schwierigkeiten schlittert. Die bewaffneten Wachen könnt Ihr entweder töten, oder Ihr rennt einfach vorbei, da Sie Euch auf den Treppen nicht folgen können. Nachdem Ihr den Teleporter im nördlichsten Raum benutzt habt (O4), geht es nach Süden weiter (O5). Folgt einfach dem Weg zu O6 und achtet weiterhin auf die Pfeile. Auch hier findet Ihr eine BP, die Ihr einsammelt. Im nächsten Raum benutzt Ihr den Teleporter (O7) und geht anschließend in Raum O8 wieder nach Süden weiter. Geht nun zunächst den südwestlichen Weg nach O9 um abermals eine BP zu bekommen. Aber paßt auf die vielen Pfeile und bewaffneten Gegner auf. Danach geht Ihr zurück in den Raum, in dem sich der Weg teilt und schlittert den Weg im Südosten zum Teleporter hinunter (O10). Ihr landet bei O11, dann teleportiert Ihr Euch von O12 nach O13, geht den Weg bis O14 und teleportiert Euch zu O15. Dort benutzt Ihr den Teleporter O16. Ihr seid in einem Raum mit einem weiteren Teleporter (O17). Wenn Ihr diesen benutzt habt, kommt Ihr in einen Raum (O18) mit vier Teleportern. Von hier aus könnt Ihr Euch entscheiden, welchen Teleporter Ihr nehmen wollt. Hauptsache, Ihr kommt zu dem Teleporter (O52), denn von hier aus könnt Ihr Euch zu dem Schwert („Seelenräuber") teleportieren. Wohin Euch die einzelnen Teleporter bringen, seht Ihr in folgender Tabelle:

| | |
|---|---|
| O19: O20 | O36: O37 |
| O21: O22 | O38: O39 |
| O23: O24 | O40: O41 |
| O25: O26 | O41: O40 |
| O26: O25 | O42: O43 |
| O27: O28 | O44: O45 |
| O29: O17 | O46: O47 |
| O30: O31 | O48: O49 |
| O32: O33 | O50: O51 |
| O34: O35 | |

Wenn Ihr nun den Teleporter (O52) benutzt habt, so findet Ihr im Norden das Schwert („Seelenräuber"), nehmt es auf und benutzt den Teleporter im Raum, der südöstlich liegt. Dann geht in Richtung Süden bis zum Save Point (O1) weiter und speichert Euer Spiel.

Geht anschließend wieder in die Kathedrale nach Süden, dort hat sich nun die Tür im Nordosten geöffnet. Sie führt Euch zum „Weg zur Hölle" und außerdem zu einem erneuten Save Point, wo Ihr wieder einmal speichern könnt. Verlaßt den Raum im Nordosten, geht dann weiter nach Norden und betätigt im obersten Raum den Schalter in der Nordwand. Auf Eurem Weg dorthin könnt Ihr das neue Schwert mal an den Gegnern testen (geht gut). Euer weiterer Weg führt nach Osten, in diesem Raum sind zwei Schalter in der Nordwand, betätigt sie mit Energieblitzen (hierfür müßt Ihr die Waffe wechseln, da Ihr mit dem „Seelenräuber" nicht zaubern könnt!). Jetzt könnt Ihr über einen Steg im Süden weiter gehen. Hier betätigt Ihr zuerst den Schalter im Nordosten und dann den Schalter im Nordwesten, schon springt auch die Tür im Süden auf, geht hindurch. Im nächsten Raum geht Ihr weiter nach Süden, und wenn Ihr die ersten Treppen hinuntergegangen seid, so seht Ihr im Westen der Nordwand eine neue Art Schalter (ein Schädel), den Ihr auch betätigt. Im Anschluß geht weiter nach Süden und dann durch die Tür im Westen. Die Brücke, auf der Ihr Euch jetzt befindet, führt über eine tiefe Schlucht zu einem Eingang im Norden. Dahinter tötet Ihr sämtliche Gegner, die Euch stören und folgt dem Weg, bis Ihr wieder in einer Nordwand einen neuen Schalter entdeckt, der gelb leuchtet, drückt ihn, um die Tür im Osten zu öffnen. Aber stärkt Euch ruhig erst einmal an dem Gefangenen, der an der Westwand gefesselt ist, bevor Ihr durch die Tür und über eine weitere Brücke in den nächsten Raum geht. Dort müßt Ihr an mehreren Gegnern vorbeikommen und den gelben Schalter in der Nordwand betätigen, um anschließend in Richtung Süden weitergehen zu können. Euer Weg über die nächste Brücke führt zu einem Raum, den Ihr abermals - trotz einiger Gegner durchqueren müßt. Hierfür drückt den gelben Schalter im Südwesten des Raumes und saugt wieder die Opfer an den Wänden aus, bevor Ihr nach Osten verschwindet. Und schon wieder folgt Ihr dem Verlauf der Brücke zum nächsten Raum, in dem Ihr Gegner besiegen, Items einsammeln, zwei Schalter betätigen und Schüssen ausweichen müßt, um erneut durch eine Tür auf eine Brücke zu kommen. Folgt auch dieser Brücke, tötet Eure Feinde im nächsten Raum und betätigt den Schalter im Nordwesten des Raumes, um durch die Tür im Süden gehen zu können. Übrigens, herumliegende Items dürft Ihr natürlich aufsammeln (immer). Auch im folgenden Raum, zu dem Ihr über eine Brücke gelangt, findet Ihr Items zum einsacken und einen gelben Schalter, der die Tür im Süden öffnet. Und wieder Brücke, Gegner, Items, zwei Schalter, BP und die Tür im Westen zur Brücke. Diese führt zu einem Raum mit Items, Gegnern, einem Schalter (gelb) und einer Tür im Osten. Wenn Ihr nun der nächsten Brücke folgt, so betretet Ihr den letzten Raum dieser Art mit Gegnern, Items, Schaltern und Opfern. Durch die Tür im Westen gelangt Ihr auf einem Weg direkt in einen Raum, in dem anscheinend die Rituale des Kreises abgehalten werden. Geht um die Gebeine Maleks, die in der Mitte des Raumes hängen, herum nach Norden, sammelt die Gespenstrüstung ein und benutzt den Teleporter (der direkt daneben liegt). Dieser bringt Euch zurück in die Kathedrale. Von hier aus geht Ihr nach Osten in den nächsten Raum. Dort lauft Ihr in der Mitte auf dem roten Teppich nach Norden und durchquert das mittlere, rotleuchtende Portal in der Nordwand.

Im nächsten Raum seht Ihr auf einer Glaskuppel in Buntglas den Kampf zwischen Vorador und Malek. Wenn Ihr jetzt nach Norden geht, könnt Ihr Euch die Nachricht anhören. Danach geht durch die Tür im Norden, um Euer Spiel am Save Point zu speichern.

Bevor Ihr nun gegen Azimuth kämpfen könnt, müßt Ihr Euch mit der Gespen-

strüstung und dem Flammenschwert bewaffnen. Die Matriarchin von Avernus befindet sich in dem Raum im Norden, der Kampf jedoch findet einen Raum weiter statt. Die Taktik ist sehr einfach: wenn Ihr auf sie einschlagt, dann teleportiert Sie sich in die andere Hälfte des Raumes, es bringt also nichts, wenn Ihr ihr hinterher lauft. Ihr müßt mit einem Energieblitz auf sie schießen, somit teleportiert Sie sich wieder in Eure Hälfte, und wenn Ihr schnell seid, könnt Ihr Sie treffen, aber vergeßt nicht, auch Ihre Helfer zu töten. Nachdem Ihr Sie acht bis neun mal getroffen habt, ist sie vernichtet, und Ihr bekommt Azimuths Auge. Geht jetzt durch die Tür im Osten der Nordwand und nehmt das Zeitflußgerät mit, welches im nächsten Raum liegt. Die Tür im Norden öffnet sich, und Ihr benutzt den Teleporter, der sich dahinter befindet. Er bringt Euch zu einem Save Point. Natürlich speichert Ihr ab und nutzt im Anschluß den anderen Teleporter, der Euch zu einem Fledermaus-Leuchtfeuer bringt, welches Ihr selbstverständlich aktiviert. Dann fliegt als Fledermaus zu den Säulen und erhaltet von Ariel neue Instruktionen.

Jetzt fliegt zurück zu dem Fledermaus-Leuchtfeuer bei Avernus´ Kathedrale und geht zunächst durch das Tor im Süden, um anschließend Richtung Osten nach Willendorf zu kommen. Auf dem Weg dorthin solltet Ihr in die Gestalt des Wolfes schlüpfen, da Ihr einige Absätze herunterspringen müßt. Tötet auch die neuen Gegner: Vogelscheuchen. Folgt einfach dem Weg, tötet was Euch in die Quere kommt, und aktiviert das Fledermaus-Leuchtfeuer bei Willendorf. Haltet Euch nordöstlich, und Ihr werdet einen Höhleneingang entdecken, den Ihr auch betretet. Folgt dem Verlauf der Höhle und Ihr werdet schon bald merken, daß wieder ein neuer Zauberspruch zu holen ist. Im Norden entdeckt Ihr einen Save Point. Im Westen der Nordwand führt ein Weg in einen Raum, in dem sich im Westen ein Soldat befindet, benutzt an ihm die „Geistkontrolle" und betätigt den Hebel in der Nordwand. Im nächsten Raum befindet sich ebenfalls in der Nordwand ein Schalter, betätigt ihn und schon ist der Weg zu den Items frei. Dasselbe macht Ihr mit dem Messerwerfer im Osten. Aber paßt immer auf weitere Gegner auf. Euer Weg führt jetzt nach Norden, und es ist wieder einmal Geschicklichkeit gefragt. Versucht an sämtlichen Hindernissen vorbeizukommen, bis Euer Weg abgeschnitten ist und Ihr den Zauberspruch sehen könnt. Jetzt benutzt Ihr die „Geistkontrolle" an dem Gegner, der vor Euch steht und sammelt mit ihm alle Items, sowie den neuen Zauberspruch „Geistfolter" ein. „Geistfolter" funktioniert wie „Geistkontrolle", jedoch kann man diesen Spruch auch auf nichtmenschliche Feinde anwenden. Ihr könnt ihn gleich mal ausprobieren, und wenn Ihr die Schalter betätigt, könnt Ihr noch einige Items einsammeln. Und denkt dran, immer „Geistfolter" anwenden! In den folgenden Räumen sind Lücken vorhanden, wenn Ihr aber den Gegner unter „Geistfolter" kontrolliert, so könnt Ihr Schalter betätigen, die dann Brücken entstehen lassen. Wenn Ihr wieder bei dem Hinweis auf den Zauberspruch seid, verlaßt das Höhlensystem, so wie Ihr hergekommen seid, im Süden. Sobald Ihr aus der Höhle herauskommt, geht Euer Weg nach Süden weiter. Lauft nun auf der Karte „Willendorf I" zu der Höhle mit dem Blutbrunnen (B). Geht hinein und trinkt von dem Blutbrunnen. So gestärkt könnt Ihr Euch zu Punkt C begeben und dort einige Items einsammeln. Dann geht bei Punkt D in die Karte „Willendorf II", und










bewegt Euch mit einer Kombination aus Wolfssprüngen und Baumfällen zu Punkt A (der Karte „Willendorf II"). Auch hier befindet sich ein Blutbrunnen, von dem Ihr trinken solltet. Um zu B zu kommen und ein Herz der Dunkelheit einsammeln zu können, müßt Ihr einige Bäume fällen. In der Höhle C sind zwar viele Gegner, aber man kann auch viele Items einsammeln. Um das Fledermaus-Leuchtfeuer an Punkt D anzuschalten, sollte man sich als Wolf auf den Weg machen. Bei E befinden sich ebenfalls Items. Dann geht zurück auf die Karte „Willendorf I" zu Punkt A, jetzt könnt Ihr den Weg frei räumen. Innerhalb der Höhle könnt Ihr speichern, verlaßt dann im Norden den Raum. Die Mine, in der Ihr Euch befindet, ist stark bewacht. Kämpft Euch den Weg frei und schiebt die Loren weg, bis Ihr an dem Zeichen der Verwandlung angekommen seid. Hier geht Ihr nach Süden und trinkt aus dem Blutbrunnen. Danach geht Ihr weiter nach Süden (Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Eure neue Verkleidung gleich mal ausprobieren, aber achtet auf Eure Zauberenergie). Ihr findet Euren Weg bis zu einem Save Point, den Ihr nutzen solltet. Verlaßt danach die Mine im Süden. Ihr befindet Euch am Punkt E auf der Karte „Willendorf I", Ihr könnt jetzt die Stadt erforschen, und wenn Ihr die Items in den Häusern F und G eingesammelt habt, geht nach Westen weiter. Ihr kommt dann auf die Karte „Willendorf III". In den Häusern A und B ist nichts Interessantes, den Weg zu Haus C sollte man jedoch auf sich nehmen (als Nebel). In Haus C befindet sich ein Teleporter. Wenn Ihr ihn benutzt, könnt Ihr Items für Blut bekommen, danach befindet Ihr Euch auf der Karte „Willendorf II", westlich vom Punkt D. Von diesem Punkt aus müßt Ihr dann nach Norden auf die Karte „Willendorf I", auf dieser Karte müßt Ihr zu Punkt A und von dort wieder durch die ganze Mine bis zur Karte „Willendorf III"/Punkt D, wo eine Brücke zu überqueren ist, um in das eigentliche Willendorf zu gelangen. Zunächst müßt Ihr noch nach Westen laufen, bis Ihr im Norden das Stadttor seht. Wenn Ihr durch das Tor geht, befindet Ihr Euch auf der Karte „Stadtplan". Um die Stadt zu erforschen, nutzt Eure neue Verkleidung und orientiert Euch an folgenden Angaben über den Inhalt der Häuser:

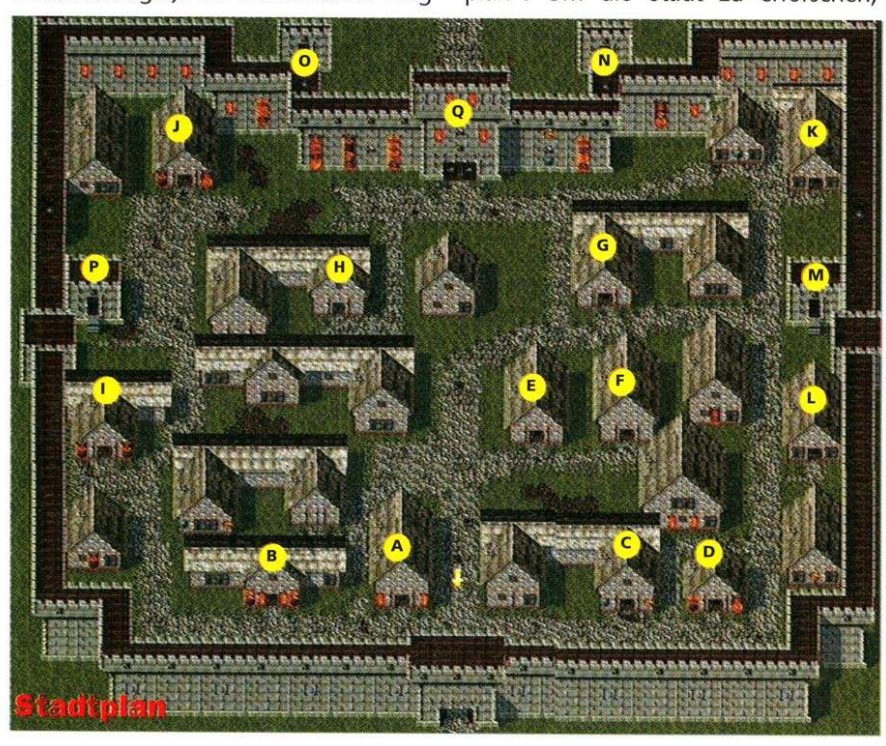
A: lohnenswert
B: Informationen
C: uninteressant
D/E/F: gut
G: lohnenswert
H: lohnenswert
I: gut
J: gut
K: gut
L: gut (hinter der Bar)

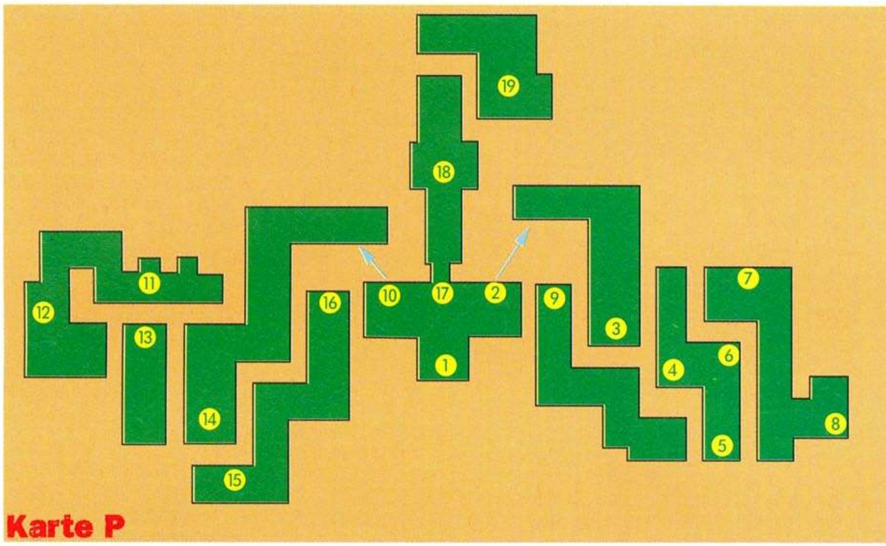
Angaben über die Wälle:

M: gut
N: Verbindung zu O (Schalter)
O: gut (Schalter)
P: gut

Wenn Ihr beide Schalter, sowohl den bei N als auch den bei O, aktiviert habt, geht die Tür bei Q auf. Ihr kommt entweder über M oder auch über P zu O und N. Nach der Aktivierung beider Schalter betretet Ihr Ottmars Hof im Norden und schaut Euch die Zwischensequenz an.

Ihr befindet Euch vor Ottmars Thron, hört Euch die Nachricht an und geht dann nach Süden. Am besten nutzt Ihr die Verkleidung, um an der Vielzahl von Wachen unbeschadet in Richtung Süden vorbeizukommen. Wenn Ihr eine Nachricht entdeckt, so hört sie Euch an und geht anschließend nach Westen weiter, um am Save Point zu speichern. Danach geht Ihr die Treppen hinunter und durch die Tür in der Nordwand. Jetzt folgt Ihr dem Weg, bis Ihr an eine Kreuzung kommt, bei der man in alle vier Himmelsrichtungen gehen kann. Ihr geht nach Osten und betätigt den Schalter am Ende des Ganges. Dann geht Ihr zurück zur Kreuzung, aktiviert den Schalter im Westen und folgt danach dem Weg nach Norden. Als nächstes aktiviert Ihr den Schalter ganz im Norden und geht anschließend Richtung Westen weiter zu einem Save Point, um zu speichern. Im Anschluß geht Ihr einen Raum zurück und geht durch die Tür im Süden nach draußen. Ihr geht weiter nach Süden und tötet alle Gegner, außer dem, der auf den Zinnen läuft!



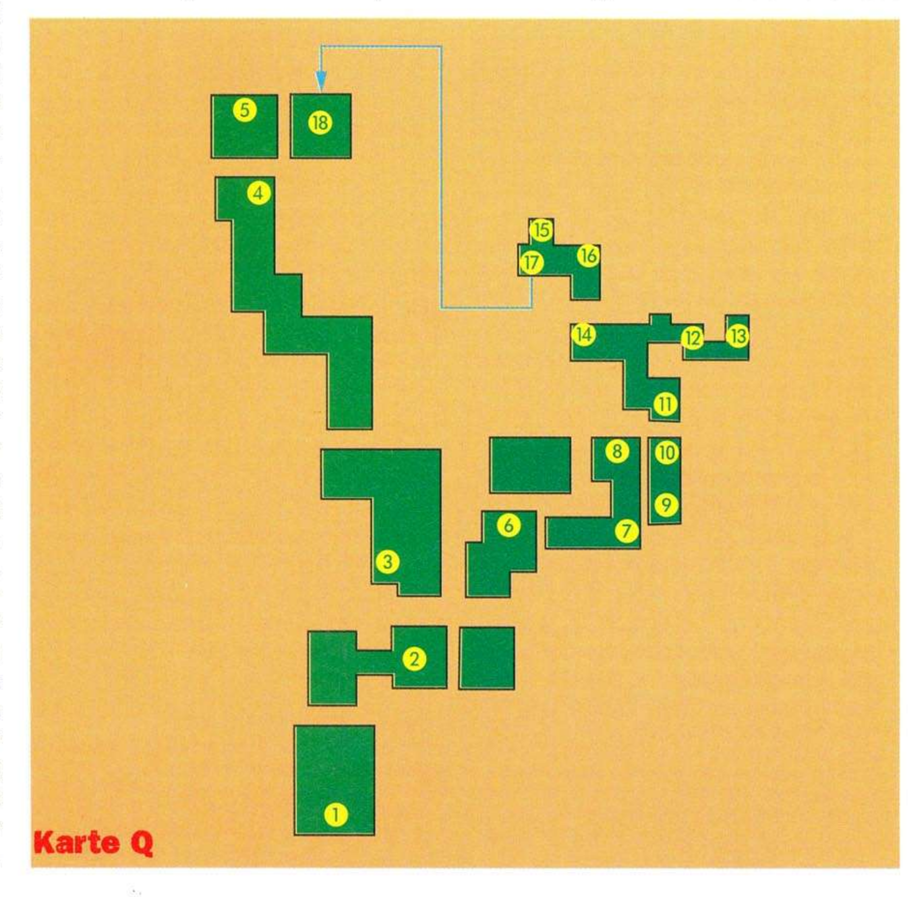



Diesen bringt Ihr mit „Geistfolter" unter Eure Kontrolle. Dann geht Ihr durch die Tür im Norden und stellt den Schalter um. Dasselbe macht Ihr bei der anderen Zinne, weiter östlich. Das Tor in der Mitte ist nun offen. Ihr tötet Eure Gegner und geht durch die Tür im Norden. Die Treppe im Südwesten führt nach unten, hier müßt Ihr wieder Gegner besiegen und einen Schalter betätigen, des weiteren solltet Ihr als Nebel an den Spitzen vorbeigehen. Ansonsten folgt Ihr dem Verlauf, bis Ihr draußen seid. Um das nächste Fledermaus-Leuchtfeuer zu aktivieren, geht Ihr nach Westen. Von dort führt der Weg im Norden nach Stahlberg, hier sind überall verschiedene Items und anderes zu finden, sammelt alles ein und geht dann den nördlichen Pfad entlang. Ebenso sind im nächsten Abschnitt viele Gegner zu besiegen und Items zu finden, dann geht nach Westen weiter. Um das geschlossene Tor zu öffnen, benutzt Ihr die „Geistfolter" und geht nach Norden weiter, solange, bis ein Pfad nach Westen zum Hauptgebäude führt. Wenn Ihr das Hauptgebäude betretet, befindet Ihr Euch auf der Karte P an Punkt 1. Rechts ist gleich ein Save Point (Ihr wißt ja Bescheid). Ihr geht durch P10 und stellt bei P14 mit Hilfe von „Geistfolter" den Hebel um. Es öffnet sich dann die Tür im Norden. Achtet bei P11 und P12 vor allem auf die roten Kugeln. Im Raum P13 tötet Ihr die Teddys und nehmt einen kleinen Schluck von den Opfern. Wenn Ihr jetzt wieder zu P14 kommt, dann ignoriert einfach den Schalter und geht weiter zu P15, wo Ihr wieder besonders auf die roten Kugeln achten solltet. Aber laßt Euch trotzdem nicht von einem kleinen Snack abhalten. In P16 öffnet Euch der Schalter an der Nordwand die Tür im Osten. Jetzt könnt Ihr auch durch P2 gehen, tötet die Teddys und benutzt den Schalter bei P3, und schon geht die Osttür auf.

Bei P4 achtet wieder auf die Kugeln, bei P5 „Geistfolter", und die Tür bei P6 geht auf. Tötet alle Teddys in P7 und aktiviert mit dem Energieblitz den Schalter bei P8, anschließend geht durch die geöffnete Tür im Südwesten des Raumes. Geht weiter bis zu P9, aktiviert den Schalter und geht durch die Tür in den Eingangsbereich. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr wieder speichern (Südosten). Jetzt ist P17 dran, schnappt Euch die BP und springt dann als Wolf über die Fässer und sammelt die Items ein. Als Wolf geht es weiter bis in den nächsten Raum, wo Ihr wieder Teddys töten dürft. Und auch bei P19 hüpft Ihr als Wolf über die Fässer. Der nächste Raum liegt im Osten und diesen verlaßt Ihr in Richtung Süden. Dort hüpft Ihr wieder als Wolf über das Faß an der Treppe und aktiviert den Schalter im Boden des Raumes. Den Schalter im nächsten Raum laßt Ihr in Ruhe und geht gleich nach Osten weiter. Jetzt durchquert diesen Raum nach Süden und geht für einen kleinen Snack gleich in den nächsten Raum im Norden. Nachdem Ihr satt seid, geht Ihr weiter durch die Nordtür und speichert Euer Spiel ab. Dann geht es erneut nach Norden, wo Ihr das erste Mal den Dollmaker (Puppenmacher) trefft. Bewaffnet Euch mit dem Flammenschwert und folgt ihm nach Norden. Tötet den Puppenmacher, aber kümmert Euch erst um seine Puppen (sie explodieren bei Berührung!), dann ist er kein Problem. Geht jetzt weiter nach Norden, holt die Seele von Ottmars Tochter und geht dann wieder ganz nach Süden und speichert vielleicht noch einmal. Wenn es nicht weiter nach Süden geht, dann verlaßt den Raum im Westen. Ihr verlaßt jetzt das Gebäude im Süden. Fliegt dann als Feldermaus nahe zu Ottmars Hof und geht zu ihm.

Auf dem Schlachtfeld geht immer nach Norden bis zu einem Turm. Paßt auf, wenn Ottmar gefallen ist: eine ganze Horde von Nemesis-Soldaten greift Euch dann an. Tip: als Wolf wegrennen ist manchmal sinvoller als zu kämpfen. Seid Ihr am Turm angelangt, reist Ihr plötzlich wegen des Zeitflußgerätes in die Vergangenheit.

Ihr steht inmitten einer Burg, unfähig in Eure eigene Zeit zurückzukehren.



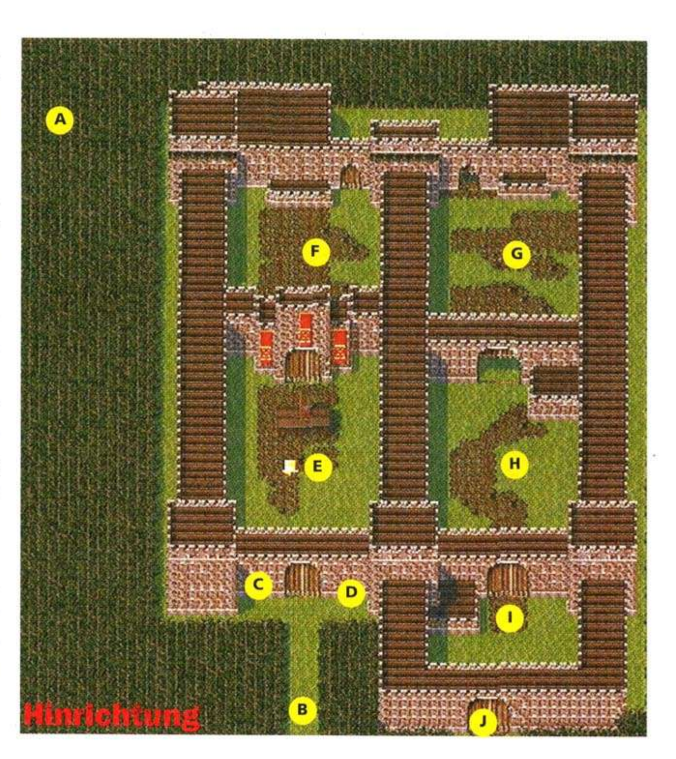
Schaut Euch um und tötet den Krieger. Nachdem Ihr die Zwischensequenz bewundert habt, geht Ihr durch die offene Tür westlich des Tores und speichert dort Euer Spiel. Geht dann wieder hinaus und verlaßt die Burg durch das Tor im Norden. Geht weiter nach Norden, bis Ihr zu einem Dorf kommt. In den einzelnen Häusern findet Ihr diverse Items sowie einen weiteren Save Point. Wenn Ihr Euch genug umgesehen habt, verlaßt Ihr das Dorf im Norden. Ihr kommt zu der Stelle, wo gereade der Koloß von Stahlberg gebaut wird. Ihr seid also 50 Jahre vor Eurer eigenen Zeit gelandet! In dem Dorf findet Ihr in den Häusern wieder mehrere Items. Verlaßt die Stadt dann im Norden. Ihr kommt zur Burg von William dem Gerechten. Kämpft Euch Euren Weg bis ins Innere der Burg frei. Ihr befindet Euch jetzt auf der Karte Q in Raum 1 (Save Point). Geht von da nach Norden zu Raum Q2. Hier habt Ihr die Wahl zwischen einem kurzen und einem langen Weg.

a) Wenn Ihr Euch für den kurzen Weg entscheidet, geht nach Norden (Q3). Kämpft Euch weiter bis zum Schalter in Raum Q4. Drückt ihn und geht dann durch die Tür. Verlaßt den Raum im Norden, hier treffen sich die Wege wieder.

b) Ihr habt Euch also für den langen Weg entschieden, gut. Verlaßt Raum Q2 durch die Tür im Osten. Das erste, was Ihr findet, ist eine MS und ein Haufen böser Gegner. Folgt dann den Räumen. Die Tür bei Q6 schließt sich, sobald Ihr durch seid. Schwebt dann als Nebel über den Treibsand in Raum Q7. Drückt den Schalter bei Q8, um die Tür im östlichen Raum zu öffnen (Q10). Geht dort hindurch. Bei Q11 könnt Ihr nochmal Gefangene aussaugen. Bei Q12 sammelt Ihr BP ein und drückt dann den Schalter Q13. Die Tür im Westen geht jetzt auf (Q14). Bei Q15 sammelt Ihr die MS ein und drückt dann den Schalter Q16. Geht durch die Tür (Q17). Ihr kommt in den Raum Q18. Drückt dort den Schalter, um die Tür im Westen zu öffnen. Geht durch, Ihr seid jetzt im Raum Q5. Geht nach Norden. Hier treffen sich der kurze und der lange Weg wieder.

Ihr befindet Euch in einem V-förmigen Raum mit drei Schaltern an der Nordwand. Drückt zuerst den im Nordosten, dann den in der Mitte, zuletzt den im Nordwesten. Die Tür am unteren Ende sollte jetzt offen sein. Geht also hindurch. In dem Raum geht Ihr durch die Tür im Süden, um ein Gespräch von Möbius zu belauschen. Geht dann wieder nach Norden, die Nordtür ist jetzt offen; geht hindurch und weiter nach Norden. Der Schalter öffnet die Tür nördlich von Euch. Ihr seid jetzt in einem gabelförmigen, großen Raum. Tötet erst die Soldaten, bevor Ihr Euch den Schaltern im Norden widmet. Habt Ihr alle erledigt, betätigt alle vier Schalter, um die Tür in der südöstlichen Ecke zu öffnen. Geht hindurch, Ihr steht jetzt in dem Raum, in dem Ihr das Gespräch belauscht habt. Sammelt dort die Items ein. Geht dann wieder in den Gabel-Raum, zu der Tür im Norden. Um diese zu öffnen, müssen alle Schalter, außer dem links neben der Tür, gedrückt sein. Geschafft? Gut, geht dann nach Norden weiter. Hinter der Tür wartet gleich eine Horde Soldaten auf Euch, also macht Euch darauf gefaßt (Tip: Benutzt den Zauberspruch „Geistfolter“, um Euer Blut zu schonen!). Drückt dann, wie gehabt, den Schalter im Osten, um die Tür zu öffnen. Ihr kommt zu einem Save Point. Ihr wißt, was zu tun ist. Verlaßt den Raum durch die Nordtür, wo Ihr von Nemesis-Soldaten und William selbst angegriffen werdet (zieht die Fleischrüstung an). Er hält einen „Seelenräuber“ in Händen, Ihr tut also gut daran, den Abwehrspruch zu benutzen! Wenn Ihr geschützt seid, zieht Ihr Euern eigenen „Seelenräuber“ und vernichtet William (füllt Eure Magie mit dem Cheat auf, solange Ihr noch geschützt seid). Geht dann durch die Tür im Norden, sobald Ihr Williams Wachen getötet habt. Schnappt Euch das Zeitflußgerät, welches Euch wieder in Eure Zeit zurückbringt. Hört Euch die neue Information an, Möbius´ Plan wurde durchkreuzt.

Im Raum nördlich von Euch findet Ihr eine BP. Geht dann nach Süden und speichert Euer Spiel im nächsten Raum. Geht weiter nach Süden. Ihr trefft dort auf die Geister Eurer früheren Gegner. Geht durch die Tür im Süden. Ihr seid wieder im Gabel-Raum. Drückt den Schalter links von der Tür, um den Durchgang im Südosten wieder zu öffnen (in dem Gabel-Raum findet Ihr auch eine MS und begegnet einem neuen Feind: dem Vampir-Jäger). Geht durch die jetzt offene Tür und sammelt die HDs ein. Verlaßt den Raum und geht weiter nach Süden. Betätigt den Schalter in dem T-förmigen Raum und geht dann durch die Südtür (wenn Ihr die Treppen hinuntergeht und in den nächsten Raum, könnt Ihr dort eine MS einsammeln). Verlaßt den Raum im Südwesten und Ihr steht wieder in dem V-Raum. Im östlichen Arm des Vs befindet sich ein neuer Durchgang, benutzt ihn, sammelt die Ms ein und drückt den Schalter ganz im Norden. Die südliche Tür ist jetzt offen, geht also hindurch. Ihr seid jetzt wieder in dem Teil der Burg, der auf der Karte Q beschrieben ist (Raum Q5). Geht also den langen Weg zurück bis zu dem Save Point (Q1) und speichert dort (daß Ihr dabei die Items einsammelt, versteht sich von selbst).




Geht dann weiter nach Süden durch vertrautes Gebiet (Informationen abhören), soweit, bis Ihr zu der Karte Hinrichtung kommt. Hört Euch die Nachricht bei A an und sammelt bei B, C und D die Items ein. Wenn Ihr bei E angelangt seid, wohnt Ihr einem grausigen Spektakel bei. Möbius hat Vorador getötet, und der Mob will auch Euch lynchen. Am besten erledigt Ihr die aufgebrachten Bürger mit einem Tarot-Spiel. Geht dann nach Norden (F) und erledigt die nächsten Bürger. Von dort auf geht Ihr zu G. Dort trefft Ihr auf Möbius, also haltet den Abwehrspruch bereit. Möbius erschafft ein paar Soldaten der Vergangenheit, die Ihr ausschaltet. Wenn er verschwindet, folgt ihm zu H. Besiegt den Vampirjäger der Gegenwart, den er ruft und verfolgt Möbius zu I. Dort habt Ihr es mit einem Krieger der Zukunft zu tun. Habt Ihr den besiegt, tretet Ihr gegen Möbius selbst an. Ein Schlag genügt. Schnappt Euch dann Möbius´

Sanduhr und geht nach Süden. Ihr verwandelt Euch nun automatisch in eine Fledermaus und fliegt zu den neun Säulen.
Es folgt eine lange Zwischensequenz, in der Anacrothe von Mortanius getötet wird. Jetzt will er Euch umbringen. Benutzt den Abwehrspruch, um Euch durch die Horden von Untoten zu Mortanius durchzukämpfen. Habt Ihr ihn ein paar Mal getroffen, teleportiert er sich weiter. Wiederholt das mehrmals, bis er sich in einen garstigen Dämon verwandelt und eine weitere Zwischensequenz folgt. Um den Dämon zu töten, benutzt Ihr wieder den Abwehrspruch und schlagt dann mit dem „Seelenräuber" zu (vergeßt nicht, Eure Magie mittels des Cheats immer wieder aufzuladen). Wenn Ihr den Dämon letztlich besiegt habt, könnt Ihr speichern. Tut dies.
Es folgt eine weitere Render-Sequenz. Ihr steht jetzt vor einer schweren Wahl. Ihr seid jetzt veranwortlich für die Säule des Gleichgewichts. Ihr könnt die Welt verfluchen oder sie erlösen, allerdings müßtet Ihr Euch dafür selbst opfern.
Die Welt verfluchen: Nehmt die linke Karte, auf der Skelette und Leichen abgebildet sind. Ihr seid gerettet und führt Nosgoth in den Tod. Ihr bemerkt, daß Vorador recht hatte. Vampire sind Götter!
Die Welt erlösen: Nehmt die rechte Karte, die die Säulen und Berge zeigt. Ihr opfert Euch selbst, aber rettet Nosgoth. Ihr sterbt, aber aus Nosgoth wird ein grünes und blühendes Land.

Ja, das war es. Die Entscheidung liegt jetzt bei Euch. Vae victas!

Ende.

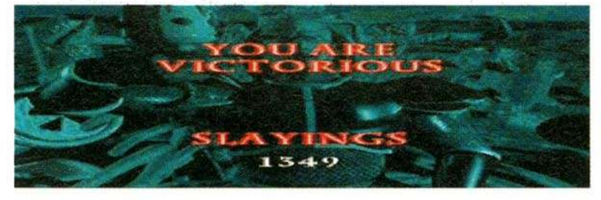












# First Aid
## Game Buster - Codes

### COMMAND & CONQUER

Unendlich Credits, GDI Missionen
................8011BA10 FFFF
Unendlich Credits, NOD Missionen*
................8011C0F8 FFFF
Unendlich Credits, NOD Missionen
(German Version) ...8011C120 FFFF
* Dieser Code funktioniert nicht mit allen deutschen Versionen

### CROW

Unsichtbar .......80087D16 007D

### DESTRUCTION DERBY 2

500 Race Points ...800947DE 01F4
Immer Erster ......800947DA 0001
Lap Time bleibt stehen
................8009DD30 0000
................8009DDDC 0000
Linke Tür „unkaputtbar"
................800894B4 0000
Rechte Tür „unkaputtbar"
................800894AC 0000
Linke Front „unkaputtbar"
................80089490 0000
Linkes Heck „unkaputtbar"
................800894A0 0000
Rechtes Heck „unkaputtbar"
................800894A4 0000
Rechte Front „unkaputtbar"
................80089498 0000

### DRAGON BALL Z

Unsichtbar .......800A6D54 0190
................800BB2F8 0190
Volle Energie ......800A80F4 0200
................800BB2FA 0200

### EARTHWORM JIM

Unendlich Leben ...800CF2C8 0005
................800CF2CA 0005
Unendlich Energie ..800BCAC0 0064
Unendlich Munition .800AEE4C 03E8

### EPIDEMIC

Unendlich „Shield" ..800A65FE 03E8
Unendlich Energie ..800A65FC 00C8
Unendlich „Health" .800A65FA 03E8
Unendlich Munition .800A664E 01F4
Unendlich Raketen ..800A6654 0028

### EXCALIBUR

Unendlich „Health" Level 1
................8012145C 1000
Unendlich „Health" Level 2
................801315CC 1000
Unendlich „Health" Level 3
................801247A8 1000
Unendlich „Health" Level 4
................801237AC 1000
Unendlich „Health" Level 5
................8007BAC2 64FF
................8007D5A2 6480
................8011020C 1000
Unendlich „Health" Level 6
................801240E8 1000
Unendlich „Health" Level 7
................80122648 1000
Unendlich „Health" Level 8
................8011454C 1000
Unendlich „Health" Level 9
................8010F7C8 1000
Unendlich „Health" Level 10
................8012C580 1000
Unendlich „Health" Level 11
................80131104 1000
Unendlich „Health" Level 12
................8011EE10 1000
Unendlich „Health" Level 13
................800E0E8C 1000

### INCREDIBLE HULK

Unendlich Continues
................80087D50 0003
Unsichtbar .......80087BEC 0039

### EXHUMED

Unendlich „Health" .800791BC 00C8
Pistole ...........800830C6 0040
M60 ..............800830C8 0040
Anum Bombe .....800830CA 0040
Flammenwerfer ....800830CC 0040
Cobra Staff .......800830CE 0032
Ring Of Ra ........800830D0 0100
Manacle ..........800830D2 013C
Unendlich Power - Pistole
................800830C6 003C
Unendlich Power - M60
................800830C8 0032
Unendlich Power - Atum Bomb
................800830CA 0014
Unendlich Power - Flammenwerfer
................800830CC 003C
Unendlich Power - Cobra Staff
................800830CE 0014

### IRON MAN X-MANOWAR

Unendlich Uni-Ray ..800AC8B0 0010
Unsichtbar ........80098178 0020
Alle Waffen, Unendlich Leben, Letzter
Level ............800984C8 00FF
................800AC12C 00FF
................800AC134 00FF
................800AC146 007F
................800ACDE4 00FF
................800ACE20 007F

### INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Hammerwurf:
Max. Power .......80101F36 42A0
Perfekter Winkel ....800B18D4 0200

Speerwerfen:
Max. Power .......800B1912 417F
Perfekter Winkel ....80104530 002D

Stabhochsprung:
Max. Beschleunigung 80101E72 417F

Diskuswerfen:
Max. Power .......80101F36 42A0
Perfekter Winkel ....800B18D4 0200

100m Sprint:
Max. Speed .......80101E72 417F

Weitsprung:
Max. Speed .......800B154A 417F
Perfekter Winkel ....80104530 002D

Kugelstoßen:
Max. Power .......80101F36 42A0
Perfekter Winkel ....800B18D4 0200

Freistilschwimmen:
Max. Speed .......80101E72 417F

Hürdenlauf:
Max. Speed .......80101E72 417F

Hochsprung:
Max. Speed .......80101F36 42A0

Dreisprung:
Max. Speed .......800B154A 417F
Perfekter Winkel ....80104530 002D

# charts

| Lesercharts / Juni |
|---|
| 1. (-) Micro Machines V3 (PS) |
| 2. (1) Super Mario 64 (N64) |
| 3. (6) Soul Blade (PS) |
| 4. (7) Wave Race 64 (PS) |
| 5. (5) Turok (N64) |
| 6. (8) Resident Evil (PS) |
| 7. (2) Com. & Conquer (PS/SAT) |
| 8. (-) ISS 64 (N64) |
| 9. (4) Tomb Raider (PS/SAT) |
| 10. (10) Legacy of Kain (PS) |

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 28. Juli 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

| Händlercharts / GZ Games |
|---|
| 1. Soulblade (PS) |
| 2. Porsche Challenge |
| 3. Rage Racer (PS) |
| 4. Mario Kart 64 (N64) |
| 5. Dark Forces (PS) |
| 6. Turok (N64) |
| 7. Overblood (PS) |
| 8. Wild Arms (PS) |
| 9. Exhumed (PS) |
| 10 Wave Race (N64) |

| FUN GENERATION - CHARTS |
|---|
| 1. Soul Edge (PS) |
| 2. V Rally (PS) |
| 3. Vandal Hearts (PS) |
| 4. Dragon Force (Sat) |
| 5. Ace Combat 2 (PS) |
| 6. Agent Armstrong (PS) |
| 7. Adv. World War (Sat) |
| 8. Wave Race 64 (N64) |
| 9. Turok (N64) |
| 10. Bust-A-Move 2 (PS) |

Die Gewinner aus Fun Generation 07/97:
- A. Lafrentz - Burg a. F.
- Th. Burkhardt - Bockau
- D. Landsberg - Windeck

# back issues























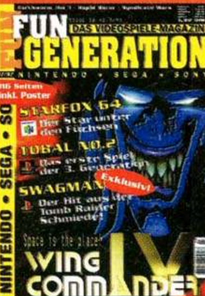











| | | |
|---|---|---|
| FG 6/95 ☐ | FG 10/96 ☐ | FG 4/97 ☐ |
| FG 1/96 ☐ | FG 11/96 ☐ | FG 5/97 ☐ |
| FG 3/96 ☐ | FG 12/96 ☐ | FG 6/97 ☐ |
| FG 6/96 ☐ | FG 1/97 ☐ | FG 7/97 ☐ |
| FG 8/96 ☐ | FG 2/97 ☐ | |

**pro Heft 5,80 DM** = ☐

**+ Porto** (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

**Gesamtbetrag:** ☐

**Adresse:**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg




Alles **aus Atlanta**




Wir berichten in einem monströsen E3-Special über die wichtigste Messe des Jahres

Ohne w**eiteren Aufschub!**

## Die aktuelle Lage bei Sony, Sega und Nintendo

Jetzt wird's ernst

Segas Tr**umphkarten**

## Resident Evil & Discworld II

Wir stellen die zwei heißesten Eisen im Saturn-Feuer vor

Boom! B**oom! Boom!**

## Time Crisis

Nach langen Verzögerungen endlich der Test

Bl**ood sells!**

## Hexen 64

Die N64-Version des 3D-Shooters im FG-Testlabor

**Zum 20-*ten* mal ...**
ab dem 13.8.1997

# Impressum

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Fabian Döhla, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel: Probe-Ent., FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07123 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 93 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net



Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg



**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** WuTangClan-WuTang Forever, StreetJams - Electric Funk Vol 1-4, Chemical Brothers - Live at the Social, Space Jam, Pupsburger Augenkiste

**Special Thanx:** Acclaim, Sony, Psygnosis, GT Interactive & Jenny (für die Photos & Hintergründe)

***Very Special Thanx an: Euch Leser!***

Leser des Monats: ______

Hier könnt Ihr Euren Namen hinschreiben, oder den eines Bekannten oder aber was immer Ihr auch wollt! Der witzigste Name wird prämiert!!








Pässe aus dem Außenrist, Kopfbälle aus jeder Position, Volleyschüsse, Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, Bruststopper, Hackentricks – alles drin.

# Attacke!

## Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
  - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
  - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
  - Erstellung eigener Spieler
  - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

**Next Level 6/97:** Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
**95 %**

**Mega Fun 6/97:** "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
**92 %**

**Video Games 5/97:** "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
**Spielspaß: 93 %**

**Fun Generation 6/97:** Spiel des Monats
**10 von 10 Punkten**
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

**Total 5/97:** "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
**Note 1**

**Maniac 6/97:** "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
**91 %**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64




präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL







WWW.KONAMI.COM

i-dentität Solingen

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74




# Garantiert frei von Ortsfremden und Sonntagsfahrern.

***Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.***

## V-RALLY
'97 CHAMPIONSHIP EDITION







im Exklusiv-Vertrieb von

